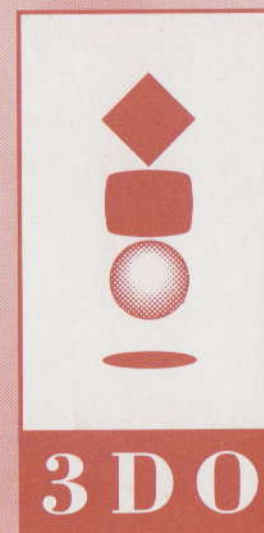
BESTゲーム攻略SERIES

3DOバイブル

3DOバイブル

BESTゲーム攻略SERIES

KKベストセラーズ

BESTゲーム攻略SERIES

3DOバイブル

人気14タイトル完全攻略集

ファラオの封印●黒き死の仮面●ベルゼリオン

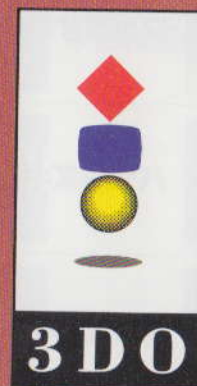
パワーズキングダム●ドクターハウザー

時を超えた手紙●西村京太郎トラベルミステリー悪逆の季節東京〜南紀白浜連続殺人事件

山村美紗サスペンス京都鞍馬山荘殺人事件●鉄人

アウターワールド●フラッシュバック

アローン・イン・ザ・ダーク●ドラゴンズレア●ショックウェーブ

KKベストセラーズ

3DOバイブル

人気14タイトル完全攻略集

CONTENTS

3DOバイブル

※この本では、便宜的にソフトのジャンルを分けてあります。正式なソフトのジャンルは、各ソフトのタイトルページに表記してあります。

3DO BIBLE

「アメリカで、AMIGAを作った連中を始め、いろいろな人間が集まって32ビットのCD－ROMマシンを開発しているらしいんだ。」
　個人的に、いろいろなところでマルチメディアソフトに首を突っ込んでいるうちに、そんな話を小耳にはさんだのはもう数年前のこと。日本では、NECのPCエンジンなどで、やっとCD－ROMのソフトが練れてきたかなっていう頃で、もちろん、まだ次世代機なんていう言葉もなかった時代。
「自分のパソコンだってやっと32ビットにしたばかりなのに、ゲーム機で32ビットって、どんなになるんだろう？」
　それからしばらくして『3DOインタラクティブ マルチプレイヤー』（以下3DO）というマシンが93年末にアメリカで、そして94年3月に日本で発売された。
　それまでもゲーム関係の記事をいろいろ書いていたが、3DOをいじってみた第一印象としては、コイツは普通のゲーム機とソフトの質が違うなってことだった。（あと、ケーブルが長いってこと（笑））
　長年ゲーム記事の仕事をしていると、日本のゲームソフトの場合、そのほとんどが底が見える（悪い意味じゃなくてね）というか、構えていれば前の方から球が飛んでくる感じ。つまりだいたいどんな感じなのかカンで予想できちゃうんだよね。
　ところが、このマシンのソフトは、前を見て構えていたら、いきなりま後ろから後頭部に直撃！　といった感じで予想外のものに出くわすことが多い。コイツはとても新鮮な感動だったんだ。
　この傾向はこれからも続くと思うので、ちょっと違うヘンなゲーム（もちろんほめ言葉だ）に出会いたい人は、3DOのソフトに注目しておいたほうがいいぞ。
　そして、いろいろな関係で3DOの記事を担当することになったんだけど、3DOのソフトっていうのは、ちょっと対象年齢が高いためか、オモシロイけどやや難易度の高いものが多い。しかし、ごく一部の雑誌で攻略記事があるだけで、悩んでいるユーザーは答えを見つけられないままになっている。雑誌の記事も、ページ数の制限があるから、なかなか全部のソフトをきっちり攻略まで載せられないんだよね。
　そこで、ユーザーからの質問が多かったゲームの中から、比較的初期のもの何本かを選んで、こういう形の本にまとめてみたんだけど、どんなもんでしょ？

せっかく買ったけど、行き詰まって途中で放り出してしまった人、これからこういうソフトで遊んでみたい人の役にたってもらえればうれしいな。

なお、「こういう３ＤＯソフトの攻略をやって欲しい」という意見があったら、ぜひ編集部までご連絡ください。みなさんの反響次第では、続編も考えていますので。

この本の制作にあたって、ご協力いただいた株式会社３ＤＯジャパン、松下電器産業株式会社、三洋電機株式会社（順不同）および掲載各ソフトハウスの皆様には、この場を借りてお礼申し上げます。ご協力どうもありがとうございました。

すべての３ＤＯユーザーへ
江口貴博

ROLE PLAING

~ロールプレイング~

■
ファラオの封印
■
パワーズキングダム
■
黒き死の仮面

様々な謎が隠されたピラミッドを冒険！

「ファラオが私を呼んでいる……」という謎の言葉と、一冊の手帳を残してピラミッドの奥に消えた父親。その手帳には、呪われし王・ラーセスⅢ世の伝承が記されていた。

「地より出づる最も邪悪なるものを天の力を統べし大いなるピラミッドのもとに封じん」時を同じくしてこの地に魔物たちが満ちあふれた。消えた父、そして災いの源を探るため、キミは一人でピラミッドの奥に向かう…。

というストーリーの3DダンジョンRPG。ピラミッドの最下層にいる魔王を倒すのが目的だ。

ゲームをプレイするときには、まずステータス表示をONにして、つねに自分と敵の体力に注意すること。そして、セリフでヒントをいうため、音がよく聞こえるようにヘッドホンなどを用意するといいぞ。

このゲームのポイント

このゲームは、ボスを倒したときにのみ、オートでセーブされるようになっている。最初のボスを倒す前に死んでしまうと、また最初からやりなおしになるのだ。特に大変なのが、こちらも弱い最初のボスまでの戦い。決して無理せず慎重に進んで行こう。

◀ボスさえ倒しておけば、その続きからコンティニューできる。

■モンスター&キャラクター

ヌル・ダフト

ゲーム中で最も弱いモンスター。最初はこれで戦闘の練習をしよう。

ギ・バコー

バッタ。結構弱いので最初のレベルアップに最適。弾を撃つヤツには要注意。

テルケル

最初に出会った頃は強敵のはず。コイツを3撃で倒せたら最初のボスへ。

ネクロ・アック

骸骨モンスター。少し強くなっていれば勝てるだろう。

ムーミア

ミイラ男。最後の方では2撃で倒せるが、出会った当初はやはり強い。

タリスマン

1Fから出てくるが、その時点の強さでは戦っている間に逃げられてしまう。

ゼルク・ゼク

ハチ。2Fにコイツが必ず出る場所があるので、そこでレベルアップしよう。

スカラベ・マキナ

こいつも最初に出会ったときは強敵。戦わず聖水を使ってしまおう。

ネクロポリット

骸骨モンスター2。腕を振り回して飛んでくる攻撃には注意。

ハッティ

武装ミイラ。倒すと隠し扉が開くことも。回復しながら戦おう！

鬼火

各階に現れては、プレイヤーにヒントを与えてくれる。まちがえて殴ってしまった場合、もう一度同じ位置に行けば、再び出現する。

サソリ

金貨や癒しの薬などのアイテムを与えると、隠し扉を開けてくれたりする。初期のサソリは金貨でOK。何を欲しがっているのか見極めよう。

ラーセスⅢ世

このピラミッドに眠る王。やはりいろいろなヒントやアイテムをくれる味方だ。出会ったときのセリフは、耳をすまして、よーく聞いておこう。

ヘビ

宝石好きのヘビ。宝石を与えると隠し扉を開く。また、宝石に興味を示さないヘビには、途中で手に入れたファラオの指輪を使ってみよう。

戦闘のコツ

同じモンスターでも、出現のパターンにより3種類の強さのものがいる。例えばギ・バコーでは、グルグル回るヤツと頭から出てくるヤツは弱いので戦ってもOKだが、お尻から出てくるヤツは弾を撃つので要注意。

また、同じ敵が固定で出てくる場所では、戦闘終了後、横を向いてまた前を向くと再度敵が出現する。この繰り返しでレベルアップ。

◀必ず同じ敵が出現する場所。まず普通に戦って敵を倒すのだ。

◀次に一旦横を向いて、再び前を向く。こうすればもう一度敵が出現するのだ。

■アイテムリスト

ゲーム中に出現するアイテムには、以下のようなものがある。

根棒
最初から持っている武器。ナイフを取ったら捨ててしまおう。

黄金の戦斧
ゲーム中、最強の武器。これを手に入れればかなりラクに戦える。

鉄の盾
2番目に手に入る、ちょっと強い盾。戦闘がかなりラクになる。

扉の鍵
どこかにある、カギを開けないと入れない部屋のためのカギ。

黄金の袋
金貨などが詰まった袋。取り引きに使う。1回に1つしか持てない。

喜びの霧
HPが減っていく呪いの仮面をはがすことができる。

水晶の鎌
ボスを倒すための、あるアイテムを手に入れるために必要。

水筒
水に弱い敵に対して、戦闘時に使うと攻撃用アイテムになる。

MAP
各フロアに1枚ずつ落ちている。地下8Fにはマップはない。

業火(ごうか)の玉
対木人用のアイテム。やはり、戦闘になったらこれを使う。

ピラミッドユニット
各ボスからもらった封印用の玉を収めるためのユニットだ。

鉄のナイフ
武器。後半、ワナの解除にも使えるが、その階でも入手可能。

父の手帳
ボス戦のヒントが描かれている手帳。最初から持っている。

銀の盾
3番目の盾。ワープトラップに引っかかると、入手できない場合も。

聖水の瓶
戦闘時に使うと、たいていの敵を一発で倒すことができる。

宝石
キレイな宝石。取り引きに使う。1回に1つしか持てない。

賢者の手
ワープのワナを解除するためのアイテム。ワープ石版で使おう。

ロープ
敵に投げて使うことができるが、さほど重要なものではない。

ファラオの指輪
ワナを解除したり、ヘビに見せて取り引き用として使う。

永遠の水瓶
対火炎男用のアイテム。まず最初にこれを使うのだ。

酸の剣
対鉄人用のアイテム。他のと同じように戦闘時に最初に使う。

銀の斧
3つ目の武器。これも、後半ワナの解除に使うことがある。

木の盾
最初から持っている盾。防御力はないよりはマシな程度。

黄金の盾
最強の盾。どこかの隠し部屋にある。なくてもゲームクリア可能だ。

癒(いや)しの薬
使うと体力が満タンになる。ピンチになったらどしどし使おう。

ランプ
火に弱い敵に対して、攻撃用のアイテムとして使う。

退魔の笛
敵を撤退させる効果がある。撤退時に攻撃を食らうこともある。

回復の指輪
何回でも、使うと体力が回復できる。これで強敵もへっちゃら。

青の石像
ワナを解除するために必要。地下2階で使ったら、捨てても可。

硬化の瀧
対砂男用のアイテム。これを使ってから戦わないと……。

太陽の弓
対魔王用のアイテム。地下8Fに落ちているので忘れずに取ろう。

広い部屋はすみずみまでチェック！

広い部屋では、すみの方にアイテムが落ちていることもある。部屋のすみずみまで探し、あちこちでぐるぐる回ってみよう。

■1F／2F

●スタート　●次の階へ　●アイテム　▼ワナ　Ⓑボス

考え方によっては、この1F、2Fが一番ツライかもしれない。最初のボス、マキナ・マキナを倒す前に死ぬと最初からやり直し。しかも、スタート直後でこちらは弱いし敵は強い。

このあたりでは、よけいな敵にちょっかいを出さないこと。強そうな敵に出会ったら、まず横を向いてから正面を向く。敵の固定出現ポイントでなければ、これで敵をやりすごしたり、別の敵に変えることができるのだ。

また、ちょっとでもピンチになったら、「癒しの薬」や「聖水」を使ってしまうのもいいだろう。これらの薬は、あちこちで手に入る。

レベルアップに適した場所は★部分。2Fのゼルク・ゼクとしばらく戦うのがいいかもしれない。

②の位置では、ワナを解除するための青い石像が手に入るぞ。

◀1Fの★部分は、振り向く度にキャラが変わる。頭から出てくるギ・バコーが倒しやすくておすすめ。

◀①の位置で手に入れることができるナイフ。これで戦闘もだいぶラクになる。こん棒は捨ててかまわないぞ。

◀▼の位置を通ると壁から針が突き出す。ここの手前でこの青い石像を使うと信号が青くなりワナが解除。

BOSS　火炎男マキナ・マキナ

戦闘が始まったら「永遠の水瓶」を使い、次に「水筒」を使う。後は敵の攻撃のタイミングを見ながら「癒しの薬」で回復、「聖水」などで攻撃しよう。レベル的にはテルケルを3撃で倒せればなんとかなるぞ。

■3F

●スタート
●次の階へ
●アイテム
▼ワナ

火炎男を倒してこの階に降りると、もう２Ｆに戻ることはできない。

この階にはボスは出現しないが、相変わらず強い敵が待ちかまえているので、「癒しの薬」で体力を回復しながら慎重に行動しよう。

この階で手に入るアイテムで、最も重要なものが③の位置にある「回復の指輪」。このアイテムを使えば、何回でも体力を回復することができるので、冒険がグンとラクになるぞ。

また、３番目の武器になる「銀の斧」のほか、①の位置にはワナ解除の「ファラオの指輪」、②の位置には「鉄の盾」などの重要アイテムもある。ぜひ取っておこう。

途中の★の位置には、あちこちにスイッチがあるので押しておくこと。

次の４Ｆとはスロープでつながっているので、いつでも３Ｆと４Ｆの間を行き来することができる。

◀①の位置で手に入る「ファラオの指輪」。ワナの手前で使って解除したり、後半ヘビに見せたりする。

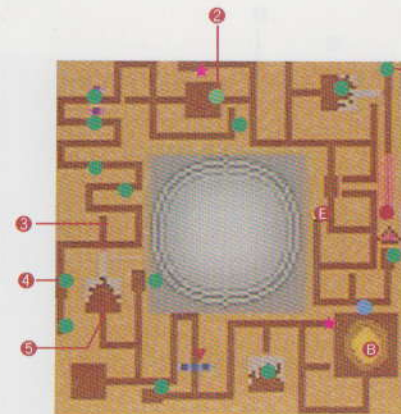
◀あちこちにあるスイッチ。見つけたら押しておこう。この階には、全部で3つのスイッチがあるぞ。

◀とってもウレシイ「回復の指輪」。これさえ手に入れれば、いつでもどこでも体力回復OKなのだ。

2つの階にまたがったイベント

宝石がたくさん落ちているが、持てる宝石は1つだけ。４Ｆの①にヘビがいるので宝石をあげるともっと欲しがる。ここでは、もう一回３Ｆに戻り、取れなかった宝石をヘビのところまで持っていこう。

◀3Fと4Fを行ったり来たりするのだ。

■4F

●スタート
●次の階へ
●アイテム
▼ワナ
Ⓔ１Ｆへのエレベーター
Ⓑボス

①のヘビに２回宝石をあげると、隠し扉が開いて先に進めるようになる。

途中のエレベーターは、１Ｆの、スイッチがある小部屋に直行するので、ここでもスイッチを押しておこう。この階の★位置にもスイッチがあるぞ。

また②の位置では、歩くだけで体力が減っていく呪いの仮面が付いてしまう。この仮面を解除するための「喜びの霧」は、マップ左側のくねくね曲がった道に落ちているので、しばらくは「回復の指輪」で体力を回復させながら進もう。

③のサソリには、２回「黄金の袋」を渡せばＯＫ。④の位置では、最強の武器「黄金の戦斧」を手に入れることができるぞ。（銀の斧は、ワナ解除にも使えるので捨てない方がいい）

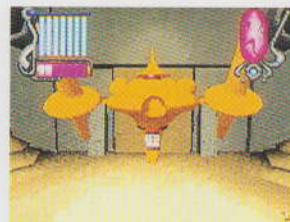
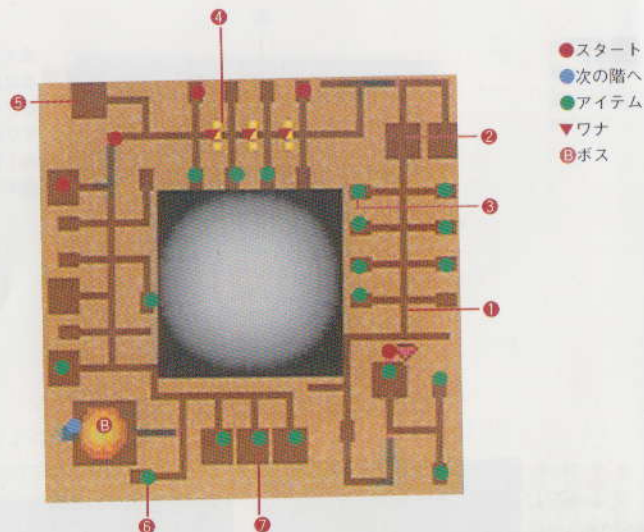
⑤の位置には、何もないように見えるが、壁際を調べてみよう。この先のワナに関するヒントが聞けるはずだ。

もし、うっかりワナにかかった場合は、その場を動かず、すぐに「回復の指輪」で体力を回復すれば大丈夫。あわてると再度ワナにかかるぞ。

◀③のサソリにも「黄金の袋」を2回渡す。1回に1つしか持てないので、行ったり来たりすることに。

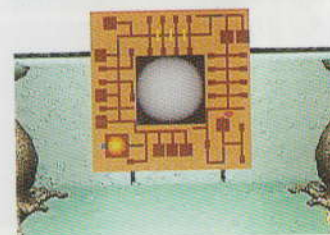
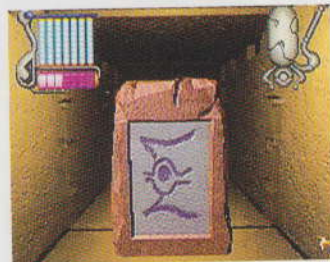
◀壁から出てくる男。セリフが聞き取りにくいが、ワナには銀の斧を使えと言っている。

BOSS　砂男カラ・ドルフ

砂男と戦うために絶対必要なのは「硬化の滴」。戦闘時の最初にこのアイテムを使うこと。このアイテムを使った後は、武器でガシガシ攻撃しよう。このとき相手が攻撃したら、すぐに「回復の指輪」で体力を回復させるといいぞ。

■5F

マップを見てもわかる通り、かなり細かい部屋が並んでいるフロアだ。それぞれの部屋には、いろいろなアイテムが置いてあるが、その中でも重要なのが③の「銀の盾」と⑦の「業火の玉」。

「銀の盾」は、①の位置でワープさせられると取れないので、ここで石版が出現したら、動かずに「賢者の手」を使うとワープ解除になる。また、⑦の「業火の玉」を手に入れるためには、この位置で、⑥で手に入る「水晶の鎌」を使う。

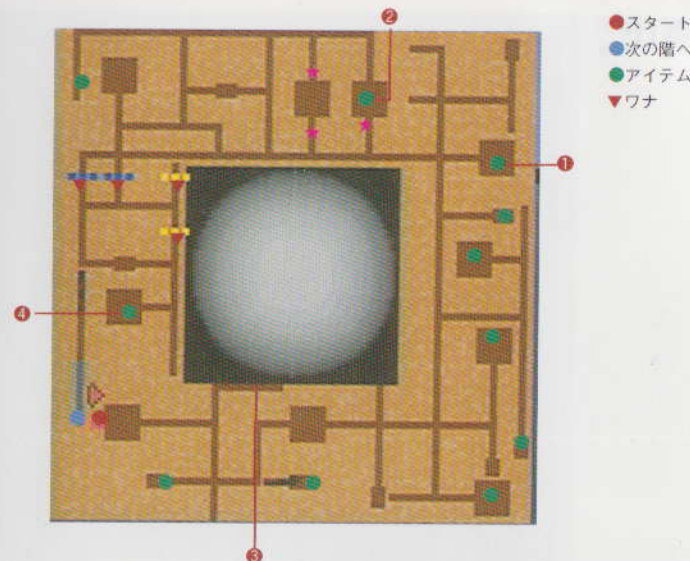
①のヘビ、⑤のサソリには、それぞれ「ファラオの指輪」「癒しの薬」を使う。

④の位置の3連続のワナは戻る時のみ作動する。これを解除するには「銀の斧」を使う。

◀ワープ石版。この石版が出たら動かずに「賢者の手」を使おう。

◀このフロアから、ヘビやサソリに渡すものが変わってくる。

BOSS 木人バンギー

木人は、全身が木でできているために火に弱いのだ。そこで、戦闘になったら真っ先に「業火の玉」を使う。次に「ランプ」で攻撃し、後は武器で戦おう。「聖水」はあまり効果がないので、武器で戦った方が効率的だ。

■6F

5Fにくらべるとだいぶすっきりしている。このフロアまで来れるようなら、その辺のモンスターにもそんなに苦労しないだろう。このフロアでは、方向キーを押さなくても自動的に進むような床が設置されている。

★の岩は、①で手に入るカギで開けることができる。

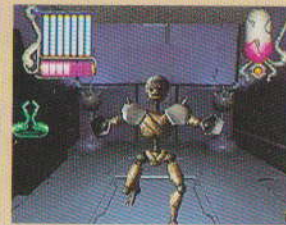
また、②の位置のワープ石版に引っかかると③の位置に飛ばされてしまう。

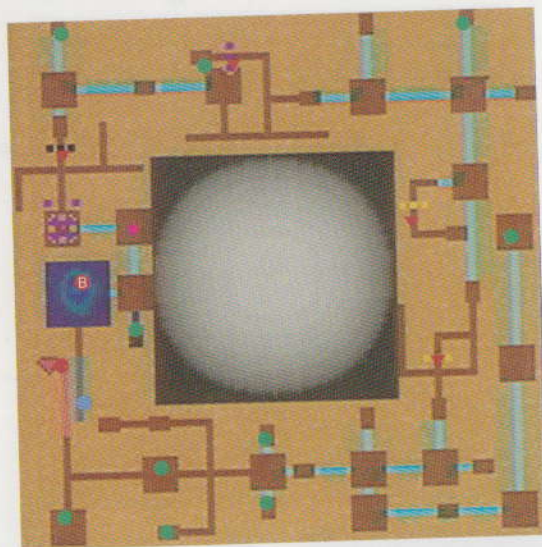
7Fに降りる隠し扉を開けるには、④のハッティを倒す。結構強敵だが、「回復の指輪」を使って体力を回復させながら戦えばなんとかなるハズだ。

◀ここにも壁男がいるのだ。ただ、それほど重要な話ではないので気にしなくていい。

◀強敵・ハッティ。攻撃力が高いので、体力を回復させながら戦おう。

強敵と戦う場合は

強い敵と戦う場合は、体力を満タン状態にして戦うこと。もし体力が減った状態で出会ったら、すぐに横を向き「回復の指輪」を使おう。また、アイテムは最初から「回復の指輪」に合わせておくといいぞ。

◀戦う前に、アイテム選択を「回復の指輪」に合わせよう。

■7F

●スタート
●次の階へ
●アイテム
▼ワナ
Ⓑボス

このフロアの構造はちょっと変わっている。部屋同士を結ぶ扉や廊下がないところが多いのだ。（マップの水色の部分）

ここでは、ラーセスⅢ世のヒント通り、壁に向かって一歩踏み出せばＯＫ。踏み出せる壁の前に立つと、マークが点滅するのですぐにわかるハズだ。

あちこちのワナ、★の部屋の地雷などは、引っかかった場合、その場ですぐに体力回復すれば大丈夫。とりたてて問題にする必要もないだろう。

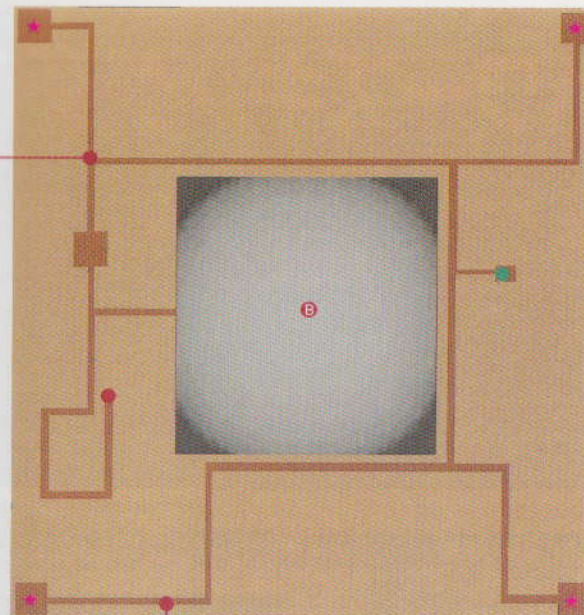
重要アイテムは、対ボス用の「酸の剣」。ボスの部屋のすぐ手前、下の隠し通路のタル（？）を攻撃すれば手に入る。

◀壁に向かって一歩踏み出すと、いきなり次の部屋へ行く。廊下は存在しないのだ。

◀タルを攻撃すると、割れて中から「酸の剣」が見つかる。ボス戦に絶対必要！

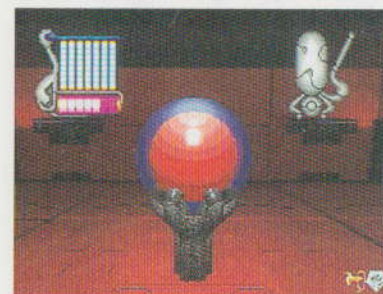
BOSS　鉄人シヌエ・マキナ

その名の通り全身鉄でできているモンスター。ということで、サビさせる「酸の剣」をまず使うのだ。その後は、通常攻撃で大丈夫。攻撃を受けてもダメージはそんなに多くないので、ときどき回復させるぐらいでいいだろう。

■8F

いよいよ最後のフロア。マップを見てもわかる通り、ガラーンとして、ひたすら進むような作りになっている。

ここでは、まず４すみにある部屋で封印、このとき、途中の部屋にある「太陽の弓」も忘れずに取っておこう。

左下の部屋で封印したら、帰りは①のワープ石版で②の位置にワープ。

最後の中央の大部屋に向かおう！　ここまで来ればエンディングはもう目の前だぞ！

▲４つの部屋でピラミッドユニットを使って封印。廊下には敵がいっぱい出てくるぞ。

BOSS　魔王

最後の魔王。魔王に有効なのはこのフロアで手に入れた「太陽の弓」。戦闘時には、まずこれを使ってから武器で攻撃。もちろん体力回復も忘れないように。１回魔王を倒し、階段を降りると、もう一度戦闘が待っているぞ。

パワーズキングダム

GAME DATA
ジャンル・RPG
マイクロキャビン・94年6月11日発売
価格・8800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

魔王アズラエルを倒し平和を取りもどせ!

緑やさまざまな生命が大地をうめつくした、美しき世界パワーズキングダム。だがそこに「闇」が出現した。邪悪な闇は世界を覆いつくし、大地の様相を変えていく……。滅亡の危機にひんした世界を救うため、女神エラルドは最後の希望であるゴーレムの戦士に力を与えた。

プレイヤーはこのゴーレムの戦士となり、仲間を探しながら魔王討伐の旅へと赴くのだ。

ゴーレムは生身の体を持たず、精神(ソウル)のみの存在となっている。このソウルに体(ボディ)を装備させることによって、ゴーレムはいろいろな能力が使えるようになるのだ。この能力をうまく使いながら、打倒魔王アズラエルを目指し、仲間とともに長い冒険の旅に出発しよう!

このゲームのポイント

このゲームは、シミュレーション要素のふくまれたRPG。味方パーティの能力や状態を把握しておかないと、大変な目に遭う。序盤は基本である少数対少数の戦い方をして、後半は魔法を使って敵を一気に倒すという作戦でいこう。

◀魔法を連続して使えば、無キズで敵を倒すこともできる。

■味方キャラクター

パンプキン

主人公とはいっても、ほかのキャラと同じように考えてもらってかまわない。ゲーム開始時のボディはナイトで、どうしても接近戦がメインになってしまう。新しいボディが手に入るまでは、仲間からあまり離れないようにし、1体ずつモンスターを倒していったほうがいい。

クレイ

スタートしてすぐに仲間になるキャラ。この時のボディはプリーストで魔法による回復、攻撃はとても役に立ってくれる。

アイアン

仲間になったときのボディはニンジャ。スピードが早く、先手必勝パターンで敵を倒せる。このままでもけっこう使える。

マテリアル

はじめのボディはサムライ。サムライロードのボディが手に入るのはかなりあとなので、別のボディも装備させておこう。

ソリッド

海岸沿いの神殿で仲間になる。いきなりネプチューンのボディだが、後半フィッシュマン系のボディは役に立たない。

ライトニング

後半仲間になるボウナイトだが、レベルが20とあまり強くない。アーチャー系のボディは高い攻撃力が魅力だが……。

アース

メサイヤのボディを持つ仲間。ここまできたらあまり必要はないかも。最終戦は、メサイアのままでは危険すぎる。

イレギュラー

あることをしないと見つからない、ニンジャマスター。レベルが最高の30なので、これ以上の成長は望めない。

■ゲームの目的

ゲームの最大の目的は、もちろん魔王アズラエルを倒すこと。そのためには、各地に封印されている仲間を探し出すことも重要。難しい謎解きなどはいっさいないので、急がずにじっくりプレイすれば、クリアするのはそう大変ではない。

◀ゴーレムの戦士たちは、神殿に封印されている。助け出せ!!

■冒険の舞台～パワーズキングダム

進行ルートは一本道なので、攻略順も一目でわかる。道がつながっていない場所に行くには、メダリオンというアイテムが必要だ。また、敵を全滅させても開放されない所は経験値稼ぎに利用しよう。

◀ひとつひとつ闇に支配された地を取りもどしていくのだ。

地上

1番目のゴーレムの戦士パンプキンは、このマップの左下の神殿で目覚める。前半は敵も多くないが、味方も少ないので無理せずじっくり攻めよう。後半に地形上の制限がある場所も出てくるが、これは対応するボディで切り抜けたい。海底では、レベルの高いネプチューン1体だけで出撃させてもかまわない。

◀地上だけでレベルを最高にすることもできる。それだけ広い。

▶メダリオンで寄り道。いいアイテムが手に入るかもしれない……。

天の船

次に来るのがここ、天の船だ。右の写真のとおりとても狭く、町がないのでアイテム類の補給はできない。地上には戻れないので、ここに来る前には、かならず用意しておこう。

◀ここに来たら突き進むだけ。レベル、アイテムはOKかな？

大樹

最後の町、そして最後の仲間がいるマップ。町で売っている品物はどれも強力なので、ぜひ買いそろえておきたい。最後の仲間はもちろん神殿にいる。道を開くものといえば……。

◀非売品を入手するために、すべての場所をまわりたい。

闇の空間

いよいよ最後のマップ。ここで魔王アズラエルとの決戦がおこなわれるのだ。ここでは、敵がまとまって出現するので、こちらも全体攻撃魔法で対抗しよう。かなりラクに進めるはずだ。

◀ここは宇宙空間なのか、それとも闇の世界なのか……？

3DOバイブル

◆基本戦略◆

■パーティ編成について

パンプキンをはじめ、ゴーレムの戦士たちはぜんぶで8体登場する。しかし戦闘に参加できるのは6体だけ。パーティ全体における各キャラの役割や、強さなどを考えて編成をしよう。ボディは、バランスよく……というよりは、敵との相性を考慮して装備したほうがいいかもしれない。キャラが弱いうちは、各役割を重視したいが、後半キャラが強くなってからは、編成など難しく考えなくても勝ててしまう。ただ、魔法使い系はかならず作っておこう。

なまえ	Lv	HP	MP	Atk.	Def.
パンプキン	30	999	999	871	639
クレイ	30	999	999	305	562
アイアン	30	999	999	951	418
マテリアル	30	999	999	622	503
ソリッド	30	999	999	924	729
ライトニング	24	999	717	567	417
アース	26	999	999	297	494
イレギュラー	30	999	999	866	439

▲最後の決戦間近の各キャラの状態。これなら、なにが出てきても楽勝かな？

■ヒットアンドアウェイで戦う

序盤における基本中の基本戦略がコレ。弓など、射程の長いもので攻撃し、あまった歩数で安全な場所まで移動するというもの。敵は、ある一定の距離が開くと追いかけてこないので、かなり有効な戦法といえる。

▲まず敵に攻撃。次のターン、攻撃されそうなときは……

▲できるだけ移動して、敵の攻撃を避けるのだ。

■フォーメーションを考える

敵と出会ったときに展開するフォーメーションは、味方が弱いときにとくに重要になってくる。基本的には直接攻撃メインのキャラは前に、魔法攻撃メインのキャラはうしろというのが定位置になる。ただし、味方モンスターがいる場合など、状況によってフォーメーションは変えたほうが無難。いくつか例を紹介しよう。

◀味方のレベルが高いときや、短期決戦をおこないたいとき。

◀魔法主体のとき。味方モンスターは盾のつもりで前方に配置。

◀もちろん、フルに戦闘参加させなくてもいい。

RPG
ADV
ACT
STG

■有利な属性で戦う

後半で重要になるのがこの属性だ。偏った属性にすると、敵の種類によってはかなり苦戦することになる。対抗策としては、極端な属性にしないこと。装備するものにも気をつけよう。対魔王戦では、メサイアなど光の属性のボディは危険だ。

◀属性はボディや装備によって変えることができる。あまり偏りすぎないようにしたい。

■「防御」をうまく使う

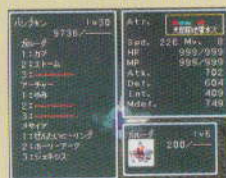
けっこう忘れがちなのが「移動終了時に防御を選ぶ」こと。攻撃などしていない状態では、移動終了（待機）だけではなく防御もできるのだ。敵に攻撃が届かないときは、迷わず防御を選択しよう。敵の魔法攻撃のダメージも軽減できるぞ。

◀とくになにもしたくないときなどは防御して待機。このくせをつけておこう。

ボディの組み合わせかた

●メインボディ

ボディとは職業のようなもので、装備するボディによって使える能力が変わってくる。ただし、メインボディの能力を使わないと、ボディレベルは上がらないので注意しておこう。

メインボディは、移動力やステータスに直接関係してくる。移動力の高いバードマン系や、直接攻撃メインの戦士系などはメインに持ってきたほうがいい。

▲オススメの組み合わせその1。バードマン系がメイン。

▲間接攻撃も回復魔法も使える万能キャラになった！

▲オススメその2。ウィザード系をメインにすると……。

▲魔力が高いので、ほかの魔法も強力になるのだ。

●サブボディ

サブに向くボディは、おもに魔法使い系だ。とくにプリースト系は、回復魔法が使えるので、ぜんぶのキャラに装備させたい。また、間接攻撃のできるボディをサブに持ってきてもいいだろう。

◀プリースト系（プリースト、メサイア）のボディを装備すれば単独行動も怖くなくなる。

リスト集

ゲームに登場する魔法、武器はもちろんのこと、ボディに至るまでリストにまとめてみた。ゲーム中、新しいアイテムなどを発見したら、このリストで確認してみよう。

ボディリスト

系	ボディ名	価格	光	闇	風	地	雷	水	火	備考
ナイト系	ナイト	210	―	―	―	―	―	―	―	バランスがいい
	パラディン	3150	◎	×	○	―	―	―	―	
	ダークナイト	4200	×	◎	―	―	―	―	―	
アーチャー系	アーチャー	190	―	―	―	―	―	―	―	足が遅いのが弱点
	ボウ・ナイト	2850	◎	×	―	―	―	―	―	回復魔法が使える
	デス・アーチャー	3800	×	◎	―	―	―	―	―	
サムライ系	サムライ	280	―	―	―	―	―	―	―	広範囲に直接攻撃可
	サムライロード	非売	○	○	○	○	○	○	○	貴重ボディ
	ブラック・ソードマン	5600	×	◎	―	―	―	―	―	
ニンジャ系	ニンジャ	250	―	―	―	―	―	―	―	すばやい
	ニンジャマスター	3750	―	―	―	―	○	○	○	
	アサシン	5000	―	―	―	―	―	―	―	
バードマン系	バードマン	300	―	―	○	―	△	―	―	多少の地形を無視
	ガルーダ	4500	―	―	◎	―	×	―	―	〃
	デビルバード	6000	×	◎	◎	―	×	―	―	〃
シャーマン系	シャーマン	150	―	―	△	―	○	―	―	育てづらい
	マスターシャーマン	非売	―	―	△	―	◎	―	―	貴重ボディ
	ダークシャーマン	3000	×	◎	△	―	○	―	―	
ウィザード系	ウィザード	180	―	―	―	―	―	―	―	
	ブラックソーサラー	3600	×	◎	―	―	―	―	―	
	セージ	2700	○	○	○	○	○	○	○	使い勝手がいい
プリースト系	プリースト	170	○	△	―	―	―	―	―	序盤全キャラに装備
	メサイア	2250	◎	×	○	○	○	○	○	サブボディ向き
	ダークプリースト	3400	×	◎	―	―	―	―	―	あまり使えない
フィッシュマン系	フィッシュマン	400	―	―	―	―	―	◎	×	陸上では役立たず
	ネプチューン	6000	―	―	―	―	―	◎	×	1体いれば十分

［記号の説明］◎…その属性の攻撃に強い　○…やや強い
△…やや弱い　×…弱い　―…ふつう

3DO
バイブル

魔法リスト

属	名称	MP	距離	範囲	効果	キャラ
火系	ファイアボール	20	4	一体	炎の玉を敵に向かって発射する	ウ
	ファイア	17	3	一体	炎の柱が燃え上がる	シ
	ファイアバースト	34	4	全体	多量の炎の柱が燃え上がる	ウ
	フレイムバーズ	120	8	全体	火の鳥が敵に向かって乱舞する	ダシ、セ
	メテオストライク	135	6	全体	流星が敵に降りそそぐ	マ
	ボム	16	3	一体	爆発を起こす	ニ
	アトミックボム	102	6	全体	大爆発で敵にダメージを与える	ア、ブ
雷系	サンダー	16	4	一体	敵めがけて雷を落下させる	シ
	バーストサンダー	51	4	全体	範囲内の敵全員に雷を落とす	シ、ダブ
	プラズマボール	34	4	一体	雷の玉で敵を感電させる	ニマ
	プラズマバースト	80	4	全体	範囲内の敵全員を感電させる	ニマ、マ
風系	トーネイド	14	4	一体	竜巻を起こして敵を巻き上げる	ウ
	ストーム	24	4	全体	範囲内の敵全員を竜巻で攻撃	ガ
水系	ストローム	—	3	一体	水中に渦巻きを発生させる	敵
	メイルストローム	—	4	全体	巨大な渦巻きを発生させる	敵
	ビッグウェイブ	60	8	全体	大津波を発生させる	ネ
	ダーククラウド	21	4	一体	酸の雲を発生させ敵を酸化する	ア、ダブ
地系	アースローリング	80	6	全体	大地を回転させる	ダシ、セ
	アースクエイク	55	6	全体	大地震を起こす	マ
	石化	—	2	一体	敵を石化する	敵
光系	ヒーリング	5	2	一体	味方のHPを200回復	ボ、ブ
	全体ヒーリング	17	3	全体	範囲内の味方のHPを400回復	ブ、メ
	ホーリーライト	12	3	一体	聖なる光で敵を攻撃する	バ、ブ
	ホーリーアーク	90	4	全体	聖なる光で複数の敵を攻撃する	メ
	ジェネシス	170	8	全体	巨大な光の渦が敵を包む	メ
闇系	エナジードレイン	14	3	一体	敵からHPを奪う	ダナ
	エナジーロスト	24	4	全体	範囲内の敵全員からHPを奪う	デバ、ブ
	ブラックライト	22	3	一体	黒い光で敵を攻撃する	デ、ダシ
	ブラックバースト	54	4	全体	黒い光で範囲内の敵全員を攻撃	ブ
	アポカリプス	150	8	全体	闇属性の最強攻撃魔法	セ、ダブ

［キャラ］バ…パラディン　ダナ…ダークナイト　ボ…ボウ・ナイト　デ…デス・アーチャー　ニ…ニンジャ　ニマ…ニンジャマスター　ア…アサシン　ガ…ガルーダ　デバ…デビルバード　シ…シャーマン　ダシ…ダークシャーマン　マ…マスターシャーマン　ウ…ウィザード　ブ…ブラックソーサラー　セ…セージ　ブ…ブリースト　メ…メサイア　ダブ…ダークプリースト　ネ…ネプチューン

武器・盾・アイテムリスト

	名称	価格	強さ	装備可能ボディ	備考
武器	ロングソード	非売	16	ナイト系	
	ルナークソード	300	25	ナイト系	
	ガジェットソード	910	43	ナイト系	
	カイザーソード	1470	75	ナイト系	
	ドラゴンスレイヤー	3520	122	ナイト系	
	パラディンソード	非売	200	ナイト系	光の属性を持つ
	ダークソード	非売	97	ナイト系	闇の属性を持つ
	ソウルイーター	非売	270	ナイト系	闇の属性を持つ
	サムライブレード	非売	20	サムライ・ニンジャ系	
	こてつブレード	410	30	サムライ・ニンジャ系	
	むらまさブレード	1020	50	サムライ・ニンジャ系	
	いざよいブレード	1550	80	サムライ・ニンジャ系	
	むさしブレード	3720	165	サムライ・ニンジャ系	
	みふねブレード	非売	225	サムライ・ニンジャ系	
	あんこくブレード	非売	210	サムライ・ニンジャ系	闇の属性を持つ
	かみかぜブレード	非売	310	サムライ・ニンジャ系	闇の属性を持つ
	メイス	非売	10	ブリースト系	
	アイアンメイス	250	21	ブリースト系	
	バトルメイス	850	35	ブリースト系	
	トールメイス	1210	61	ブリースト系	
	ホーリーメイス	2370	101	ブリースト系	光の属性を持つ
	アークメイス	非売	179	ブリースト系	光の属性を持つ
	ヘラーメイス	非売	77	ブリースト系	闇の属性を持つ
	ジェノサイドメイス	非売	270	ブリースト系	闇の属性を持つ
	ロッド	非売	5	ウィザード・シャーマン系	
	エアーロッド	240	10	ウィザード・シャーマン系	風の属性を持つ
	ルーンロッド	640	15	ウィザード・シャーマン系	
	スターロッド	720	25	ウィザード・シャーマン系	光の属性を持つ
	ソリアンロッド	1520	41	ウィザード・シャーマン系	
	マスターロッド	非売	75	ウィザード・シャーマン系	
	ソーサラーロッド	非売	210	ウィザード・シャーマン系	闇の属性を持つ
	デビルロッド	非売	350	ウィザード・シャーマン系	闇の属性を持つ
	カマ	非売	20	バードマン系	

RPG
ADV
ACT
STG

	名称	価格	強さ	装備可能ボディ	備考
武器	おおきなカマ	890	30	バードマン系	
	たたかいのカマ	1520	52	バードマン系	
	ルーンのカマ	3325	131	バードマン系	
	せんぷうのカマ	非売	220	バードマン系	風の属性を持つ
	せんけつのカマ	非売	72	バードマン系	闇の属性を持つ
	あんこくのカマ	非売	159	バードマン系	闇の属性を持つ
	みなごろしのカマ	非売	297	バードマン系	闇の属性を持つ
	ボウ	非売	16	アーチャー・フィッシュマン系	
	ロングボウ	310	24	アーチャー・フィッシュマン系	
	クロスボウ	非売	41	アーチャー・フィッシュマン系	
	ライトニングボウ	1520	77	アーチャー・フィッシュマン系	雷の属性を持つ
	サーペントキラー	3600	111	アーチャー・フィッシュマン系	
	クリティカルボウ	非売	222	アーチャー・フィッシュマン系	
	デスボウ	非売	150	アーチャー・フィッシュマン系	闇の属性を持つ
	ルシファーボウ	非売	327	アーチャー・フィッシュマン系	闇の属性を持つ
盾	クレイシールド	非売	20	全ボディ	
	バトルシールド	170	30	全ボディ	
	ヘルーキシールド	470	50	全ボディ	
	ミラーシールド	780	80	全ボディ	
	クリスタルシールド	1810	130	全ボディ	
	ホーリーシールド	非売	200	全ボディ	光の属性を持つ
	パラディンシールド	非売	270	全ボディ	光の属性を持つ
	ブラックシールド	非売	99	全ボディ	闇の属性を持つ
	デーモンシールド	非売	300	全ボディ	闇の属性を持つ

	名称	価格	効果	備考
使用アイテム	パワーストーン	10	HPを100回復	
	パワールビー	100	HPを200回復	
	パワークリスタル	500	HPを最高値まで回復	
	マナのいし	150	MPを100回復	
	マナのほうせき	900	MPを300回復	
	リバーサー	25	石化状態を治癒	
	ちゅうわのミズ	5	酸化の状態を治癒	
	あいのベル	非売	敵モンスターを仲間にする	
	アシッドボム	200	敵を酸化の状態にする	
	すばやさのエンブレム	非売	戦闘中の使用によりすばやさアップ	
	ちからのエンブレム	非売	戦闘中の使用により攻撃力アップ	
	まもりのエンブレム	非売	戦闘中の使用により防御力アップ	
装備アイテム	せいなるゆびわ	非売	光の属性が強化される	
	ムーンストーン	非売	光の属性が強化される	
	ひかりのティアラ	非売	光の属性が強化される	
	ブラックオーブ	非売	闇の属性が強化される	
	ドクロのさかずき	非売	闇の属性が強化される	
	かぜのユビワ	非売	風の属性が強化される	
	ウィンドローブ	非売	風の属性が強化される	
	いかづちのオーブ	非売	雷の属性が強化される	
	サンダークラブ	非売	雷の属性が強化される	攻撃力アップ
	ファイアストーン	非売	火の属性が強化される	
	ファイアマント	非売	火の属性が強化される	
	パール	非売	水の属性が強化される	
	ウェーブマント	非売	水の属性が強化される	
	だいちのユビワ	非売	地の属性が強化される	
	アメジスト	非売	地の属性が強化される	
	パワークラブ	非売	攻撃力がアップする	
	ガントレット	非売	防御力がアップする	
	てんしのはね	非売	すばやさがアップする	光の属性強化
	ドラゴンのきば	非売	魔法防御力がアップする	
	うさぎのアシ	非売	運がアップする	
	ガラスのくつ	非売	すばやさが大幅にアップする	

黒き死の仮面

GAME DATA
ジャンル・RPG
ハミングバードソフト・94年5月24日発売
価格・8800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数・1人

恐怖の館で起こった惨劇の謎とは……!?

実写取り込みの映像をふんだんに使い、ホラー感覚を前面に押し出したRPG。ゴーストハンターシリーズのひとつでもある。シリーズの他の作品は作りがやや複雑だが、このゲームは初心者用という位置づけになっている。システムが簡略化されているのでプレイヤーは「館に隠された謎を解く」という、いちばん楽しい部分に集中できるのだ。

ゲームの舞台となるのは1930年代初頭のロンドン、ギルフォード家。ここでは30年前に陰惨な殺人事件が起こっていた。家主の妻と子ども、そして友人の3人が何かの儀式によると思われる残虐な殺され方をしたのだ。当時はかなり騒がれたが、家主が首を吊ったことで事件は解決。いつしか、このいまわしき事件は人々の記憶から忘れ去られていった。

だが、この館に怪しいものが出るという。はたしてその正体は……！

このゲームのポイント

このゲームでのポイントはとにかく徹底的に調べるということ。目の前に手がかりがあっても、それを見つけられなければ決して謎を解くことはできない。またそれによって戦闘が生じたとき、いかにダメージを受けずに切り抜けるかということも重要になってくる。

◀いろいろな場所を調べてみると、思わぬ発見をすることが……！

ギルフォードの館に入る前に

館へ入る前にこれから説明する3つのアドバイスを覚えてもらいたい。館の中をやみくもに歩き回っても亡霊たちの餌食(えじき)になるだけ。決して油断をしないように。

■探索～手がかりは我々の目の前にある～

館の中にはいくつもの部屋があり、その中にはベッドやテーブル、額縁など様々なものがある。そして謎を解くための手がかりは、これらすべてに隠されている可能性があるのだ。面倒だからといって、適当に調べていると物語は進展しない。ときにはふたたび調べ直すという、さらに面倒くさいことになることもある。納得がいくまで探索して、手がかりを見逃さないように。

▲これが謎を解く唯一の手段。とにかく調べろ。

■戦闘～相手の性質を見極めろ～

ときには怪物どもと戦うこともある。攻撃方法は拳銃や機械を使った物理攻撃と霊能力を使った精神攻撃がある。アイテムの医療箱や護符を使うとHPやMPを回復することができるので、危なくなったら使うといいだろう。

物理攻撃が効かない敵と出会ったら、草壁の霊能力でダメージを与えよう。エンチャントを使って拳銃や機械でダメージを与えられるようにするのもいい。

▲HPやMPにも気を配ろう。無理は禁物だ。

■回復～アイテムや霊能力を使う～

戦闘でダメージを受けたら医療箱や護符を使って回復する。ただしこれらのアイテムを1度使ってしまうと、次の戦闘が終わるまで使うことができなくなってしまうので気をつけたい。

戦闘中なら医療箱や護符を何度でも使うことができるので、なるべくなら戦闘中に全部回復しておきたい。敵を1体だけ残しておき、HPとMPを回復してから倒すとムダがなくていいだろう。

▲行動不能にならないようにMPも回復。

MAPとコラムについて
マップ中の細い線は扉を表している。またP36の埋葬窟ではEマークがある場所へ行くと必ず戦闘になる。コラムでは重要ポイントを載せてあるので物語に詰まったときに活用してもらいたい。

1階

台所
音楽室
食堂
遊戯室
玄関ホール
礼拝堂
応接間

■玄関ホール

玄関の前で黒いシミ……どうやら血のようだ……が奥の扉へ続いているのを発見する。それが何かを引きずったあとであることは明らかだ。やはりこの館は呪われているのだろうか……。

だがここまで来たのだから引き返すわけにはいかない。奥には２階へ続く階段も見えるが、ここはひとまず手近な扉から探索を始めよう。

■応接間

西側の壁には肖像画がかかっている。調べてみるとサラ・ギルフォードという名の女性であることが判明。どうやら30年前の事件で自殺した、館の主人の母親のようだ。

絵を調べ終わると突然、肖像画の顔から血の涙が流れだし床にしみこんでいく。サラからのメッセージなのかもしれないが、とりあえず襲ってくるようなことはない。敵意は持っていないようだ。

ここではこれ以上の進展はなさそうなので、他の部屋へ進んでみよう。ちなみに北の部屋とつながっている扉は鍵がかかっていて開けられないので、いったん玄関ホールへ戻ってから他の部屋へ。

◀肖像画から、突然血の涙が。彼女は何を伝えたいのだろう。

◀食堂ではグールが襲ってくる。こまめに回復をしながら戦おう。

◀台所ではゴーストハンターの死体が。彼の仲間はどこに？

■食堂

例の血を引きずったあとはこの部屋へ続いている。不安をおさえつつ扉を開けてみると、予想通り緊急事態が発生。３体のグールが襲ってくる。拳銃をメインに攻撃しつつ、ＨＰを回復しながら戦えばなんなく倒せるはずだ。

グールを倒すと人間の耳が乗った皿を発見できるはず。彼らはこれを食べていたのだろうか。ともあれこれ以上の収穫はなさそうなので次の部屋へ進むことにしよう。部屋の北東の扉は鍵がかかっていて開かないので、北の扉から台所へ。

■台所

扉を開けると、西側の家具に血のあとが続いているのが見える。手がかりがないかと開けてみると、今度は死体が出てくるはずだ。

体のあちこちを切り刻まれているこの死体は、最近この館に来たゴーストハンターのようだ。食堂のグールたちが食べていたのはもしかして……！

さらに部屋を北に進み、西側にある扉を調べてみると鍵がかかっている。他の扉とは明らかに形が違うこの扉、奥には何があるのだろうか？

■音楽室

部屋の北側に出口らしき扉があるが、外へは出られないようだ。他にはピアノやテーブルがあるが、これといった発見はなさそうなのでいったん玄関ホールへ戻ってから遊戯室へ向かってみよう。

ちなみに、物語が進みゲームが後半にさしかかったらもう一度この部屋へ来てみることをおすすめする。あるものを見ることができるはずだ。

■遊戯室

部屋の中にはビリヤード台やダーツがあるが何も発見できない。この部屋では収穫はなさそうなのでいったん部屋の外へ……。

ところがそのとき、突然ポルターガイスト現象が起こりキューとダーツ、それにボールが襲ってくる。先ほどのグールと同じように拳銃で退治したら、南側の扉から奥の部屋へ進もう。

◀遊戯室ではポルターガイスト現象が起こり、戦闘になる。

◀礼拝堂には儀式のあとが。ここで何が起こったのだろうか。

◀すべての部屋をまわったら、この階段を上がって2階へ。

■礼拝堂

南側にあるテーブルを調べると、血のシミと五芒星を描いたあと、それに燭台を見つけることができる。ここではかつて、何か邪悪な儀式がおこなわれていたようだ。

西側にはパイプオルガンがある。調べると突然音楽が鳴り始めるがこれといった変化は起こらないようだ。

これで１階のすべての部屋に行ったことになる。調べ残した場所がないことを確認したら、階段を上って２階へ進もう。

2階【前半】

■客室1

北西の角にある机を調べると引き出しから腕が出てきて上を指さす。3階に何かあるのだろうか。このことは覚えておいたほうがよさそうだ。

■客室2の前

客室1から南へ進んでいくと1階にある血のあとの真上へ来る。ここから誰かが落ちたのだろうか。だとすれば、手すりの前にあるこの部屋が気になる。ここから落ちた人物は、よほどこわい思いをして扉から飛び出したのかもしれない。

だが残念なことに、扉には鍵がかかっているので中を調べることはできない。探索がすすめば、いずれこの部屋にも入れるようになるのだろうか？

◀引き出しから腕が現れる。3階に何があるというのだ。

◀ここが問題の場所。扉の奥には何があるのだろうか。

■客室3

部屋に入ると2人の男女が襲ってくる。「あんたたちも道連れだ、殺してやる」だとか「どうせみんな死ぬんだわ」などと言っているが、こんなところで力つきるわけにはいかないので返り討ちにしてやろう。治療をしてあげると2人は正気に戻る。男はエドワード、女はリサというらしい。彼らはこの館に仲間と調査に来たらしいが、なぜだかこれまでの記憶がないようだ。そして彼らは2人で出歩くのは心許ないので連れていってもらえないかという。どうするかは自由だが、人数が多いほうが心強いのはたしかだ。

他の部屋は鍵がかかっていて入れないので、階段を使って3階へと進もう。

◀エドとリサを仲間にするかどうかはプレイヤーしだい。

3階

■オーエンの部屋

部屋に入るとこの館の主人であるオーエン・ギルフォードが現れる。彼は「私を解放してくれないか」と依頼をしてくるのだ。とりあえずは事情を聞いてみよう。

また下の階にあった開かない扉のことをたずねると、オーエンが封印していたという。だが我々が手がかりを探し出すためなら、と言って封印を解いてくれるはずだ。

さらに、何か知りたいことがあれば執事に聞くといい、という助言も与えてくれた。さっそく彼の言葉通り執事に会ってみよう。

◀館には悪魔がとりつき、主であるオーエンを苦しめている。

■執事の部屋

部屋に入ると男が現れ自己紹介を始める。ベン・ハリスと名乗るこの男は、オーエンに長く仕えていた執事だという。いろいろなことを知っていそうなので、この家のことや30年前に起こったあの殺人事件のことをたずねてみよう。今後の探索に必要な情報をたくさん仕入れることができるはずだ。

またこの部屋に来るたびに執事はヒントを与えてくれるので、探索が進んだら来てみるといいだろう。

◀執事は30年前の事件について詳しく話してくれる。

■使用人の部屋1

部屋に入ると突然、女性が現れ黒き死の仮面がせまってくる。だがその光景は一瞬にして消え去るのだった。2階の腕が示していたのはこれだったのか。そしてこれは何を意味しているのか？

◀こまめに執事に会いに来ることが、進行上のポイントだ。

■書斎

本棚から２冊のあやしげな本が見つかるはずだ。１冊は「悪魔の契約」という魔術書。もう１冊は「黒き死の訪れ」という歴史書だ。いずれも興味深い内容なのでよく読んでみよう。今後の探索に役立つことも書いてあるはずだ。

◀書斎で見つかる本は重要。よく目を通しておくこと。

■居間

ソファを調べるとバンシーと戦うことに。彼女には物理攻撃が効かないので、草壁のアストラル・フィストで攻撃しよう。エンチャントを使うのもいい。また、アイテムのシーツを使ってみると……！

◀黒き死の仮面が突然目の前に。この部屋でいったい何が……。

■倉庫

ここではつぼが手に入る。ＨＰが大幅に回復するという貴重なアイテムなので、忘れずに取っておこう。

■チャールズの部屋

ベッドを調べるとシーツが盛り上がり、それに包まれた少年が苦しみ始める。同時にこちらも息苦しくなってしまうので、シーツにくるまれた少年を調べてこの状況から逃れよう。さっきの少年は殺された息子のチャールズのようだ。おそらく首を締められて殺されたのだろう。

■使用人の部屋２

ただの客間のようだがこれといった収穫はないようだ。

■使用人の部屋３

テーブルを調べるとロザリオが手に入る。忘れずに取っておきたい。

これで３階の部屋はすべてまわったことになる。２階の扉が開いているはずなので、いったん下の階に戻ってみよう。

執事が語るギルフォード家と30年前の惨劇

オーエン様は奥様のエリザベス様とご子息のチャールズ様と住んでおられました。ところがサラ様がお亡くなりになってから、オーエン様はオカルトめいたことに凝りはじめ、ご友人も減ったようです。変わりに怪しげな方が訪れるようになりました。

そしてあの恐ろしい事件の日、この館には４人のお客様がいらっしゃっていました。占い師のアラン・ラング様とキャロル様。それからオカルト研究家のバーンズ様と自称歴史家のファウルズ様もいらしていました。そしてあの惨劇が起こったのでございます。

一夜が明けてみるとファウルズ様をのぞくすべての方が殺されていたのです。ファウルズ様だけが行方不明でしたが、同じように殺されたのか、はたまたどこかへ雲隠れしたのか……。

2階［後半］

■客室２

なかに入ると、白衣を着た人物が実験をしている様子が見える。何かの薬を作っているようだ。だが薬が完成すると男は苦しみだし、黒き死の仮面をつけた男が現れ……。

気がつくと一行の目の前はふつうの部屋に。どうやらこれは空間記憶のようだ。またこの部屋では「バーンズの呪文書」という本が手に入るのでよく探してみよう。

◀どうやら礼拝堂で行なわれた儀式のようだが……。

■客室４

部屋に入るとまたもや空間記憶が映し出される。今度はラングとキャロルが黒き死の仮面をつけた男に殺される様子を見ることができるはずだ。

■居間

これといった収穫はないので南側の扉からいったん廊下へ出ることに。ところが扉を開けようとするとキャロルに呼び止められる。かつてとなりの部屋で殺された彼女が、未来を占ってくれるというのだ。彼女はここで重要なヒントを与えてくれるのでよく覚えておくこと。

◀キャロルの話は後で役に立つので聞きもらさないように。

■客室５

ここではファウルズの日記が見つかる。ファウルズといえば、例の事件のときに１人だけ行方不明になっていたはず。ここにその手がかりがあればいいのだが。

またこの日記には、２つの重要なことが書かれている。やはり執事に会って確認しておいたほうがいいだろう。

■客室６

この部屋では家系図とカフスボタンが見つかる。家系図の最後のほうにはサラ、オーエン、チャールズなどの名も見える。わざと消したあとも見えるが……。

これで２階を含めすべての部屋を探索し終えたので、ふたたび執事のもとへ。

地下室

開かずの間
拷問部屋
地下室1
地下室2
物置

執事は館に隠された秘密の場所があることを教えてくれる。さらに地下への鍵とその入口を教えてくれるので、さっそくその場所へ行ってみよう。

鍵を使って奥へ進むと、そこは物置になっているはず。隠し扉を見つけ、さらに奥に進むといくつかの部屋も確認できるだろう。

だがいちばん奥にある扉は不思議な力によって封印されている。残念ながら中に入れないようだ。これ以上の発見はなさそうなので、いったん物置へ。

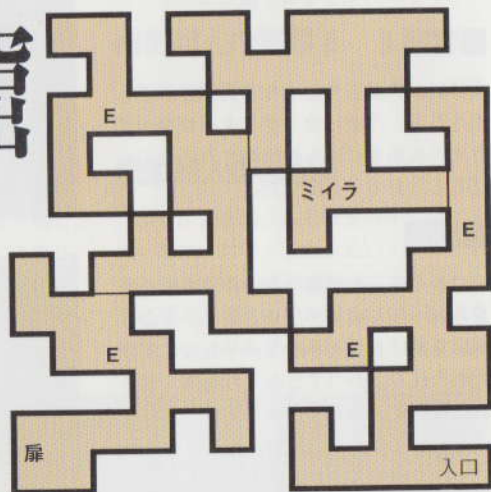
埋葬窟

物置の南西の角へ立つと、どこからか吹いてくる風を感じるはず。別の場所へ通じる道があるということか？

ここでは存在するのが当たり前すぎて、ふだんは気にも止めないものを調べるといい。奥にある埋葬窟へと進むことができるはずだ。

奥は迷路のように地形が複雑になっている。所々に敵も出現するが、物理攻撃で倒せるはずだ。

奥へ進んでいくと、ある場所でミイラが見つかる。仮面に短剣……どうやら黒き死の仮面のミイラのようだ。しかもこのミイラから見覚えのあるものが……。

さらに奥へ進むと大きな扉が。奥にはすさまじい霊気が漂っているので、いったん埋葬窟から出るしかなさそうだ。

◀これで黒き死の仮面の正体が明らかになるのか？

結末

■地下室

いったん地下室まで戻り、開けることができなかった扉の前へ行ってみると、「汝らに命ずる。この扉を開きたくば鍵となる言葉を述べよ」という声が聞こえてくる。正しい答えを選ぶと奥にある部屋へ入ることができるはずだ。

部屋にはオーエンの母親であるサラの魂がいるはず。彼女は驚くべき事実を語ってくれるので、この話を聞き、お守りをもらったらオーエンに会いに行こう。

■3階・オーエンの部屋

オーエンにサラから聞いた話を伝えると彼の様子が変わる。そしてこの後、信じられないことが起こり、ある人物と戦うことになるのだ。

彼には物理攻撃が効かないので、精神攻撃でダメージを与えよう。もちろんエンチャントで草壁以外のキャラに攻撃させてもいい。また、先ほどサラからもらったお守りを使うと、全員の武器が光り出し物理攻撃でダメージを与えられるようになるので活用したい。

彼を倒したらふたたび埋葬窟へ。ギルフォード家にまつわる悪夢が終わりを迎えるときは近い。

◀地下室の奥へ進むとサラの魂が恐るべき真実を語ってくれる。

ファウルズが残した30年前の日記

ギルフォード家に滞在して1週間がたった。私は調査を続け、ようやく成果が見えてきた。やはり私の推測は正しかったのだ。

14世紀半ばにヨーロッパ中で流行した黒死病はこのあたりにも大きな被害を与えた。黒い死から逃れられるものは数少なく、幼いものから年寄りまで死者は何千人にも及んだ。

当時、このギルフォード家のあたりに施療院があった。だが墓地だけでは限りない死体を収めることができなくなる。そこで人々は巨大な埋葬窟を掘り、死体は土の中へと投げ込まれていった。このとき、黒死病を封じる願いを込めて貴重品が一緒に埋められたはずである。

私は同時にギルフォード家の秘密も知ってしまった。このことはオーエンですら知らないだろう……。

◀オーエンにサラの話を聞かせると、ある変化が起こり……。

◀ふたたび埋葬窟へ。この館の呪われた歴史に終止符を打て！

ついにベールを脱いだ

■3DO第2ステップ「M2」

３ＤＯの次期バージョンＭ２は、POWER PCを使った64ビットマシン。現行の３ＤＯに装着するだけでアップグレードできる「Ｍ２」アクセラレータも登場予定！

前々からウワサになっていた次期３ＤＯ・「Ｍ２」が、95年春にアメリカで行われた「Ｅ３」、そして日本で行われた「東京おもちゃショー」で相次いで発表された。読者の中には、実際に「Ｍ２」のデモを見た人もいるんじゃないだろうか？

この「Ｍ２」は、メインのＣＰＵに、POWRE PCを採用した64ビットマシン。POWER PCというシリーズは、アップルコンピュータ社のパワーマッキントッシュなどにも採用されているので、名前を聞いたことのある人も多いだろう。

また、「Ｍ２」で強化されたのはメインのＣＰＵだけじゃない。グラフィック関係も大幅にパワーアップし、ＭＰＥＧの動画再生やポリゴン描画なども強化されているのだ。

さらに、この「Ｍ２」を使ったアクセラレータも登場する予定だ。このアクセラレータを使うとキミが今使っている３ＤＯに、この64ビットマシンと同機能を持たせることができるのだ。

この原稿を書いている6月末現在、まだ具体的な発売日や価格はリリースされていないが、おそらく95年中には登場すると思われる。

すでに人気３ＤＯソフトの続編をはじめ、数社が「Ｍ２」用のソフトの開発に動いているということ。いったいどんなソフトが出てくるのか、今から楽しみだ。

■「M2」仕様

■CPU
POWER PC 602 66MHz RISC
■グラフィック
640×480, 320×240／24 or 16Bit
COLOR 1670万色
MPEG1ビデオ、MPEGエンジン
JPEG伸長搭載
ビデオCDサポート
レンダリング描画速度
100万ポリゴン／秒、1億ピクセル／秒
■サウンド
66MHz DSP
MPEGオーディオ再生
32チャンネル再生
３Dサウンド
■メモリ
48Mビット　64ビットバス
■コントロールポート
コントロールパッド
キーボード／ジョイスティック
そのほかのデバイスをサポート

ADVENTURE

～アドベンチャー～

■
ベルゼリオン
■
ドクターハウザー
■
時を超えた手紙
■
西村京太郎トラベルミステリー
悪逆の季節
■
山村美紗サスペンス
京都鞍馬山荘殺人事件

ベルゼリオン

GAME DATA
ジャンル・アドベンチャー
ヒューマン・94年12月16日発売
価格・8800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

2047年の地球が舞台のハードアクション

大気圏内で炸裂（さくれつ）した無数の核ミサイルは、全人類の95%の死滅と、謎のエネルギー消滅を引き起こした。

富士山麓の地下400メートルに作られたシェルタードーム、通称「シャングリラ」には2047年現在、1千万人が住んでいる。マザーコンピューターに支配されているこの世界は、犯罪都市としての側面を見せつけている。超特機捜査官ベルゼリオンは、自分自身が誰なのかも知らずに、凶悪犯罪を追っている。

主人公レオン＝ミランは半ば強制的にベルゼリオンとして活動している。プレイヤーはレオンとなって犯罪に立ち向かっていくのだ。さまざまな謎を解き、ときには、敵メカロボットとの戦闘をしながらストーリーは進んでいく。重厚なSF世界をたっぷりと堪能できるゲームなのだ。全8話から成っているその先に待っているものは……。

このゲームのポイント

ひとつのシナリオは、次ページで説明してあるように3つのシーンで進んでいく。アドベンチャー要素もあるため、大事な部分はあえて伏せている。難しめのアクションシーンでの戦闘法やストーリーの背景を掲載しているので、役立てて欲しい。

◀ところどころに入るビジュアルシーンでストーリーがわかる。

■ADV(アドベンチャー)シーン

シナリオの冒頭やゲーム中には、カーソルを使って画面内を捜索するアドベンチャーシーンがある。といっても、内容的には難しいものではないので、行き詰まることはまずないだろう。右の2つの操作パネルで、移動や捜索をすることになる。とまどわないように覚えておこう。

▲Aボタンを押してカーソルを出現させる。

作動パネル

パネルの外側が光っていればその方向に移動でき、中央のSCHが光っていれば探索ができる。

サーチカーソル

「探す」「話す」「調べる」はこのカーソルを目的物(人)に合わせてAボタンを押して行なう。

■3D迷路シーン

ターゲットの潜んでいる建物内に入ると、3D画面に切り変わる。ゲームの大半がこの画面での移動となる。3D画面時には、一定の場所でアドベンチャーシーンに変わることもある。また、敵と遭遇すると、戦闘シーンに入る。

移動は方向キーの上下左右で行なう。

▲このゲームの大半が3D迷路といっていい。

◀敵が出現すると、一転して戦闘シーンへと切り変わる。

▶イベントが起こることも。マップ的にはどれも広くない。

■戦闘シーン

このゲームの見せ場のひとつである戦闘シーンには、アドベンチャーシーンや3D迷路シーンで敵と遭遇することで入ることができる。銃を使った遠距離攻撃とパンチで応戦する近距離攻撃がある。これは敵との距離によって自動的に切り変わるようになっている。

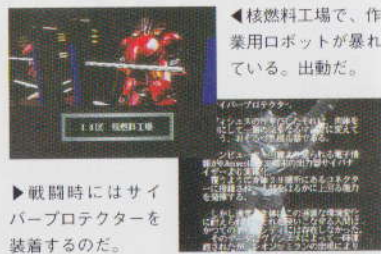
◀方向キーとボタンの組合せで強力な攻撃をすることもできる。

アタック	Aボタンで敵に向かってガンを撃ったりナックルを出す。
ダッシュ	LかRボタンを押すと緊急回避移動をすることができる。
シールド	Bボタンを押すとシールドが張られ、敵の攻撃を無力化する。
連続攻撃	Aボタンのみを連打すると、ジャブ・アッパー・ストレートが出る。
フック	方向キーの右か左＋Aでフック。右左交互に素早く押すと連続攻撃。
ダッシュ&パンチ	ダッシュ移動中にAボタンを押すと強烈なナックルが出る。
ロック	敵に照準を合わせてAボタンを押しっぱなしでロックオンする。

第1話 焔塵

核燃料工場で作業用アンドロイドが暴走、動力部に侵入しようとしている。

主人公レオンに与えられた最初の仕事がこれだ。半ば強制的にこの仕事をさせられているレオン。とまどいながらも、現場へと急行しなければならない。

このシナリオで、今後一緒に行動する仲間たちと会うことができる。

◀核燃料工場で、作業用ロボットが暴れている。出動だ。

▶戦闘時にはサイバープロテクターを装着するのだ。

■自分のおかれている立場とは？■

いきなり３Ｄ迷路に放り出されるのでとまどうかもしれないが、一本道なので問題はないだろう。行き着くところには、モニターが１台。モニターに映った大佐は元上司というが、過去の記憶がないレオンには真偽がわからない。レオンはここで自分の立場を知ることになる。

◀モニターに映ったひとりの男はレオンの元上司らしい。ここで自分が誰なのかを知る。

バーナード大佐

◀レオンに命令を出す元上司、らしい。

FLARE-207

◀レオンの相棒の人工知能。頼りになる。

弓月冴子

◀放送局のレポーター。性格は情熱的。

■最初の任務、まずは操作に慣れよう■

バーナード大佐の司令を受けて、まずは核燃料工場に出向くことになる。

最初のダンジョンなので、そう複雑ではない。工場の奥で待っているのは暴走した作業用ロボット。こいつと戦うことになる。たいして強くないので、この戦いで、操作に慣れるようにするといい。いろいろと攻撃方法を試してみるのもいいだろう。

◀最初の戦闘はこの工場の奥にいる作業用ロボットが相手になる。操作に慣れよう。

▲自室で司令を受ける。

▼最初の仕事がきた。

▶遠距離と近距離では自動的に攻撃方法が変わる。特に近距離での攻撃に慣れよう。

第2話 覗かれた絵画

あるアートギャラリーの一室。夜遅くまで仕事をしていた女性オーナーに〝何か〟が乗り移った。その頃レオンは倉庫街で任務を遂行していた。任務を終えたレオンは倉庫街で見た爆発地点へと直行する。そこで拾ったカードを使い、アートギャラリーへと潜入。そこには、美しい女性オーナーがいたのだが…。

◀あるアートギャラリーで、女性オーナーが仕事をしていた。

▶〝何か〟が乗り移った女性オーナーの目が赤く光る。

■いきなり3D迷路、ザコ敵を倒せ■

第１話と同じように、いきなり３Ｄ迷路に放り出される。しかも今度は、１本道ではなく、敵もウヨウヨ出現するのだ。とりあえずは、この迷路を歩きまわってみよう。ある地点で爆発を目撃すれば、それは正しい道といえるのだ。

▲このシーンが出れば正解の道なのだ。

▼ここでは、ガンを使っての戦闘になる。

■アートギャラリーに潜入する■

なんとか任務を終えたレオンは、目撃した爆発地点へ向かう。そこはアドベンチャーシーンになっているので、カーソルを使って調べてみよう。ある物を拾うことができるはずだ。

それを使ってアートーギャラリーへと潜入するのだ。ギャラリーでは、自動的にイベントが起こって中に入ることができる。入ったら〝絵〟を見てまわろう。

■女性オーナーの正体は？■

何枚かの〝絵〟を見てまわったら、女性オーナーに話しかけてみる。オーナーは２階へと誘うので上がってみると、そこにはコンピューターが置いてある。これを調べるのだ。この後、正体をあらわしたオーナーとの戦闘シーンになる。

◀２階にあるコンピューターを調べると、驚くことに、さっき戦ったメカのデータが！

▶ついに正体を見せた女性オーナー。

▲まず〝絵〟を調べる。

▼見た目は美人だが。

◀１話の敵よりも強いのだ。ガンを撃ってくるので、シールドをうまく使って戦おう。

■ベルゼリオン

3DO バイブル

RPG

ADV

ACT

STG

第3話 ハイウェイスター

夜のハイウェイを爆走する1台のエアカーがあった。そのエアカーを必死で追いかけるポリス。ちょうどそこを通りかかったレオン。フレアによると、データにないタイプのエアカーらしい。さっそく追跡するレオンだが、見失ってしまう。部屋に戻ると、長官から試作品のエアカーが失踪(しっそう)したとの情報が…。

◀爆走するエアカーを夜のハイウェイで目撃する。

▶追跡するレオンだが、途中で見失ってしまう。

■爆走するエアカーとは？■

エアカー爆走の原因はAI（人工知能）の暴走らしい。AIの名前はアキレス。最新兵器を搭載しているという。アキレス阻止の命令をうけたレオンは、マイカーであるベルフレイムの性能アップのためにセンター開発部へと急ぐ。

◀どうやらこのエアカーは搭載しているAIに異常をきたしているらしいのだ。しかも最新兵器を乗せている…。

■博士に会う■

さっそく、センター開発室に向かうのだが、ここは3Dダンジョンのようになっている。内部は広いが、必要のない場所は通れないようになっているので迷うことはないだろう。博士に会って性能アップとアキレスの情報をもらおう。

▲センター内は3Dダンジョンのようだ。

▼博士はアキレスを無傷で連れ戻してほしいと…。

■夜のハイウェーでの究極のレースが始まる■

▲ポリスたちがアキレスを止めようと網を張っているのだが…。

▼アキレスにいいようにあしらわれてしまうのだった。

▲網を破って移動しているアキレス。この後を追いかければいい。

▼激しいデッドヒートを繰り広げた結果、なんと負けてしまう。

やはりポリスでは手におえない。アキレスを止めるため、レオンは夜のデッドレースを余儀なくされる。

■ダクト内での戦闘■

ダクトに逃げ込んだアキレスを追って3Dダンジョン内に入る。アキレスは網を破って逃げているから追跡は難しくない。だがこの中でアキレスとの戦闘が数回あるのだ。強敵アキレス。やはりシールドをうまく使って長期戦覚悟で戦おう。

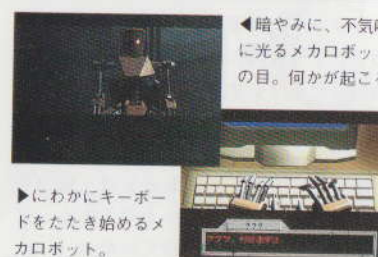
▲ここでは、ガンが主体の戦闘になるだろう。

第4話 破滅へのカウントダウン(前)

ある一室にある、壊れたメカロボット。今、それに〝何か〟が乗り移った。

そのメカの目がにわかに光り、パソコンのキーボードをたたき始める。何かが起ころうとしている。それは、人類にとって恐怖の出来事になるかもしれない。それとは知らずに、センターへ閲覧しにいくレオンと冴子。だがそこでは…。

◀暗やみに、不気味に光るメカロボットの目。何かが起こる。

▶にわかにキーボードをたたき始めるメカロボット。

■センターに出かけるレオンと冴子だが…■

冴子のたっての希望でセンターに出かけるレオン。センターは前のシナリオで行っているから要領はわかるだろう。やはり必要のない場所は行くことができない。まずは、エレベーターを探して目的の場所へ直行しよう。

▲センターの前で冴子と待ち合わせ。

▼無愛想な警備ロボットに憤慨する冴子だ。

■センター内で起こった出来事■

目的の部屋につくと、停電になってしまう。モニターを調べると、フレアからことの成り行きを説明される。

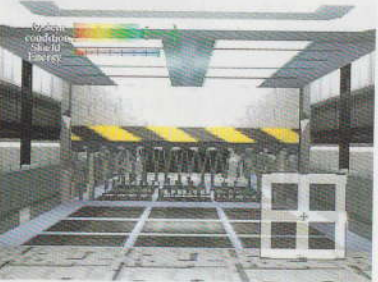
その後には長官の姿がモニターに現われ、レオンに事態の説明をする。すぐセンター脱出を開始する。中は広いが…。

◀センターからの情報が不通になってしまったらしい。この後長官からことの次第を聞かされるのだ。

■3Dダンジョンのセンターを脱出■

通れる非常口を探してB10階まで下りなければならない。途中には敵も出現する。非常口は前に立って、Aボタンを押しカーソルを合わせれば調べることができる。出現する敵自体はそんなに強くないが、戦闘を重ねるので、こちらのライフも減ってしまう。途中にあるライフ回復を利用してなんとかB10階まで下りるのだ。

▲敵との戦闘は避けて通ることはできない。

▼非常口の前でAボタンを押すのだ。

◀場合によっては複数の敵と肉弾戦をしなければならないこともあるのだ。どちらかに絞って攻撃しよう。

第5話 破滅へのカウントダウン(後)

センター内の事故は、コンピューターのプログラム内にウイルスが侵入したためだった。フレアはそのウイルスを作ったものの正体を知っているようで、そのものと、プログラム内で会話をする。
センターを脱出したレオンは、息つく暇もなくプログラム内へと侵入する。そこには、強敵が待ち受けていた。

◀コンピューターのプログラム内に侵入する。

▶何物かと会話をするフレア。宣戦布告を宣言する。

■ウイルスを追ってプログラムに潜入■

センター内からなんとか脱出したレオンは、ウイルス撃退のためにプログラム内へと潜入する。ひと足先に行っているフレアが心配だ。冴子を置いて、さっそくクルマに乗り込もう。ここは、イベントなので自動的に進むのだ。

▲やっとセンターから脱出できたのに…。

▼冴子を置いてプログラム内に出発だ。

■複数のダンジョンそして敵の数々■

プログラム内に入ると。そこは3D迷路になっている。マップ上の赤い印を目指して進んでいこう。途中では、不法侵入プログラムとして、敵が攻撃をしかけてくるのだ。
2つ目のダンジョンで、バラバラになったフレアが見つかる。死んではいないようで、正解ルートの道順を教えてくれる。不気味な3つ目のダンジョンでは、レオンに迫る壁を撃破する必要がある。四隅を攻撃して阻止するのだ。

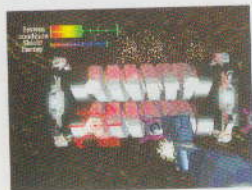
▲敵も次々と出現する。

▼レオンに情報を貰う。

▲この壁の先には何が…

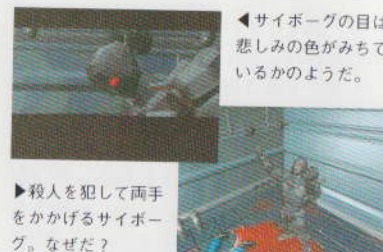
▼不気味な敵が登場。

■ウイルスと対面。撃破するのだ■

迫ってくる壁を撃破し、先へ進むと、いよいよウイルスと対決することになるのだ。このウイルスは女性の姿をしているときに攻撃しよう。火の玉状になっているときには攻撃しても意味がない。ひたすら避けまくるのだ。

◀壁の四隅でカーソルが赤く光る場所を探し攻撃するのだ。モタモタしていると壁に押し潰されてしまう。

◀ついにウイルスと直接対決だ。相手が火の玉状のときは避けまくり、女性の姿になったら攻撃開始だ!

第6話 鋼鉄の復讐鬼

1体のサイボーグがいた。そのサイボーグは人間を殺害し逃走している。なぜ、何のために殺人を犯しているのだろう。その目は悲しみの色をたたえているかのように光っている。
定期検診を受けているレオンに、そのサイボーグを捕まえるよう、長官からの司令が入る。行動を開始するレオン。

◀サイボーグの目は悲しみの色がみちているかのようだ。

▶殺人を犯して両手をかかげるサイボーグ。なぜだ?

■定期検診中のレオンに指令が…■

久しぶりに定期検診を受けるレオン。そのときに長官から殺人サイボーグを逮捕するよう指令が入るのだ。ここはビジュアルデモで話が進行していく。束の間の休息、といったところだ。これからハードな戦いが待っている。

▲定期検診のシーンは自動で流れていく。

■サイボーグとの死闘はレオンが勝利■

現場へ向かうと3Dダンジョンが待っている。そんなに複雑なダンジョンではないので、目的地へはすぐに着くだろう。
そこでいきなりはがい締めにあうレオン。このあとサイボーグと戦闘だ。かなり手強い相手なので慎重に戦う必要がある。ガンでのダメージは少ない。肉弾戦にかけるしかない。

▼新しい武器もついてパワーアップしているものの、苦戦することはまちがいないだろう。

▲ある程度進んでいくと、後ろからいきなり襲われることになる。この後、戦闘だ。

■悲しきサイボーグの最後■

なんとかサイボーグを倒すのだが、後味が悪すぎる。冴子の話によると、病院側に非があり、その復讐だったことが判明する。やり場のない怒りを覚えるレオンだがどうしようもない。彼を葬ったのはレオンと病院なのだから…。

◀サイボーグにとどめを刺すと、1枚の写真にすがりつくサイボーグ。この後に意外な事実が判明する。

◀喫茶店に呼び出されたレオンは冴子から、隠されていた事実を知らされるのだ。虚しい想いが込みあげる。

第7話 魔塔

数々の事件を引き起こしてきた犯人の次の狙いは、なんとレオンだった。

レオンを誘き寄せるために冴子が誘拐されてしまう。犯人からこのことを知らされたレオンは、長官から出されている待機命令を無視し、ワナとわかっていながら冴子救出に向かう。はたして冴子を助けることはできるのか？

◀計画実行に邪魔な存在はレオン。そのために…。

▶パソコンに向かう冴子は何者かに拉致されてしまう。

■冴子救出のため飛び出すレオン■

▼どうやら冴子になんらかの仕掛けをしているらしい。このままでは危ない。

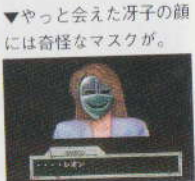
▲自室のモニターから、突然冴子を拉致した犯人より連絡が入る。

自室で長官からの指令を聞いているレオンに、突然冴子誘拐犯から連絡が入る。長官は待機しろというが、このままでは冴子の命が危ない。ここは自動的に進行する場面。でもプレイヤーが選択するとしても取る行動は同じだろう。

▲長官からの命令は、絶対なのだが…。

■冴子救出の為、単身で乗り込む■

指定された場所に、単身乗り込むレオン。３Ｄダンジョンのこの場所で、まずは冴子を探そう。いままでと違って、複雑化している。マップ上の赤いマークを目指せ。そうしないうちに見つかる冴子だが、その顔にはマスクが…。

▲ところどころで待ち受けている敵ロボット。

▼やっと会えた冴子の顔には奇怪なマスクが。

■犯人の２重の罠が待っている■

冴子のマスクを外すには、６階まで行かなければならない。ワナとわかっていても行動あるのみ。６階までは各階にあるエレベーターを使って上がっていく。途中には敵との戦闘もあるのだ。６階には犯人らしきメカロボットがいる。犯人がいる部屋は落し穴が仕掛けてある。正解ルートは入口から前３歩・左１歩・右２歩・右１歩だ。だが最初にいた冴子は偽物であることがわかる。本物の冴子は怪物と共に７階にいるのだ。

▲敵がウヨウヨ出現。

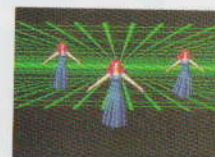
▼この部屋には罠が…。

▲なんと冴子は偽物。

▼こいつが真の敵だ。

第8話 狂宴

冒頭での長官と謎の人物の会話。これで意外な事実が判明する。長官は人間ではなかったのだ。

その頃、冴子を無事救出したレオンはフレアから緊急事態を知らされる。いよいよ最後の戦いが始まろうとしている。果たして長官は何者なのか？　そして一連の事件の犯人の正体とは？

◀どこかで見たことのある姿。これが一連の事件の黒幕か？

▶謎の人物は長官の正体を見破ったというのだ。

■意外な事実が判明■

▲いままで謎だった長官の正体が判明する。

冒頭のデモシーンで長官の正体がわかってくる。冴子を救出したレオンはフレアの連絡により、最後の戦いに挑む。３Ｄダンジョンはそう複雑ではないが、戦う敵はかなり手強い。いままでのテクニックを駆使して倒すのだ。

▼休むヒマもなくフレアから連絡が入る。いよいよ最後の戦いが始まる。

▲危機一髪で冴子を救出したレオン。あと１秒でも遅れていたらと思うと…。

■自分自身との戦い!?■

ダンジョンの途中にいる敵はスーパーバスターを使えば２～３発で倒せる。だが、先のことを考えて無駄使いは控えよう。ついに真の敵と戦うレオン。あっけないくらいラクに倒せるが、その後、なんと自分自身と戦うハメになる。

▲意外と楽勝できる、真の敵なのだが…。

▼なんと、自分と戦うことになる。手強い。

■スーパーバスターをうまく使う■

動きが素早く、ガンではほとんどダメージを与えられないが、とりあえず遠距離ではガンを撃ち、接近してきたらスーパーバスターを使う。これの繰り返しで何とか倒すことができるはずだ。

▲ワープ中は無敵だ。

▼スーパーバスターを。

真のエンディングを見るには？

ドッペルゲンガーを倒すと一応はエンディングだが、実はコンティニューが４回まででここまで来れば、さらに先がある。そして、そこですべてが明らかになる。がんばろう。

◀コンティニューが４回までであれば先へ進める。この壁の向こうに何が…。確かめよう。

ドクターハウザー

GAME DATA
ジャンル・3Dアドベンチャー
リバーヒルソフト・94年4月29日発売
価格・8800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

天才考古学者の屋敷に潜む謎とは……。

数々の名声を欲しいままにしていた天才考古学者・ハウザー博士が突然行方不明になった。

初仕事以来、ずっとハウザー博士の記事を担当していた新聞記者アダムス・アドラーは、独自に博士の消息を追い続け、ついにその所在を突き止めた。

町から遠くはなれた古びた洋館、それがアダムスの見つけた答えだった。

単身ハウザー邸に向かったアダムス。だが、一歩屋敷に足を踏み入れると、その扉は二度と開かなかった。

しかたなく、博士を捜すために屋敷の奥へ向かうアダムス。

だが、この屋敷には……。

というストーリーのこのゲームは、ミステリータイプのポリゴンアドベンチャー。主人公アダムスを操作して、屋敷の謎を解き明かし、どこかにいるはずのハウザー博士を捜し出すのが目的だ。

このゲームのポイント

このゲームにはあちこちにワナがしかけられている。このワナにかかってしまうとアダムスの死＝ゲームオーバーになってしまう。ほとんどの場所でセーブできるので、何か行動を起こす前には必ずセーブしながら進んでいくようにしよう。

◀いろいろな所に仕掛けられたワナ。慎重に行動しないと……。

3DO バイブル

■登場人物紹介

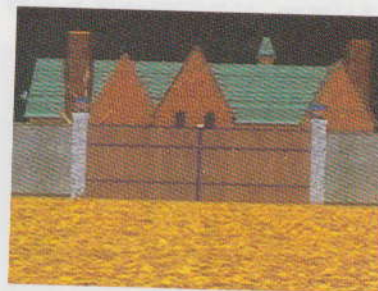
アダムス・アドラー

28歳。ハイスクール卒業後、長年の夢であった新聞記者になるために、ボストン・サイエンス・モニター社に入社。そこでの最初の仕事が、ハウザー博士のインタビューだった。その仕事で、未発表の研究内容を聞き出すことに成功して以来、博士と長くかかわる。

■舞台設定

ゲームの舞台になるのは、ハウザー博士が所有する古びた洋館のなか。この洋館は、1F、2F、そして地下室の3つのフロアから成り立っている。

各フロアに移動するためには、様々な仕掛けをクリアしなければならない。

また、ゲームが始まると、屋敷の中からは出ることはできないのだ。

■1F　屋敷の玄関からスタートする1F。最初から様々なワナに遭遇するので、慎重に行動しなければならない。

奥には、2Fから回り込む部屋もある。

◀ホールの次にある居間。2Fに上がる階段があるけど、踏み板が腐っていて、ここから登ることはできないのだ。

■2F　1Fの奥にある階段から昇ることができる。また、この階段以外に、倉庫の中に隠されたハシゴで1Fのある部屋にもつながっている。倉庫の中をすみずみまで探そう。

◀2Fのあちこちの部屋にも、様々なアイテムが落ちている。重要な物もいろいろあるので、逃さず取っていこう。

■地下　ストーリーもいよいよ大詰めになると、屋敷に隠された地下フロアへ行くことになる。このフロアにも、2Fに隠されたハシゴから行くのだが、1回降りると戻れない。

◀2Fの暖炉の奥に隠されたハシゴから降りることができる地下フロア。ここまで来ればクライマックスは近い。

RPG
ADV
ACT
STG

攻略のための3大ポイント

1 こまめにセーブ

最初にも書いたが、このゲームではあちこちに即ゲームオーバーになるようなワナがいくつも仕掛けられている。

なかには、ドアを開けたとたんに引っかかるようなワナも存在するので、何か行動を起こす前には必ずセーブしながら進んで行くこと。ただし、場所によってはセーブできないところもある。

ダムスの行動の記録
#1 ホール 05:29:17
#2 NOTHING
#3 NOTHING
#4 NOTHING
#5 NOTHING
ゲームを中断する

◀セーブできるのは、全部で5カ所だ。

2 どこで、どう行動するのか？

アダムスは、普通に歩いたり調べたりする以外に、走る、ジャンプ、押す／引くなどの行動ができる。これらの行動をきっちりマスターしておかないとワナに引っかかってしまうことも……。

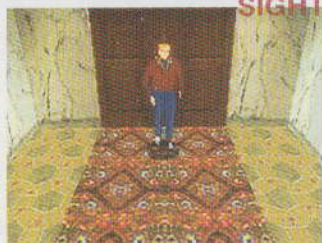
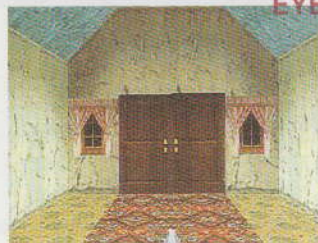
最初の居間などで、ボタン操作の練習をしておけば、いざというときにボタンの押し間違いなどの失敗をしないぞ。

走る	ジャンプ	押す／引く
Bボタン+上	Cボタン	Bボタン+上下
▲転がる岩をクリアするには走るしかない。	▲落ちると死んでしまう穴を飛び越えたりする。	▲ジャマな物を動かしたりする行動だ。

3 視点の切り替えも重要

このゲームでは、写真のような3種類の視点切り替えができるようになっている。通常はどの視点でもかまわないが、穴をジャンプで飛び越えたりするときなど、微妙な位置調整が必要な場面になったら、迷わず上から見たTOPビューに切り替えよう。ほかの視点では、目測を誤ることがあるぞ。

◀上から見たところ。位置調整が必要なときに重宝する視点だ。

▶第三者的な視点。映画的な視点で、最も雰囲気が楽しめる。

◀アダムスの目で見た視点。細かい部分を調べるときに便利。

アイテム紹介

ここでは、このゲームに登場するアイテムを紹介する。なかには、特に必要ではないものや、取るとワナが作動してしまうものもある。

手帳
最初から持っている。使うとゲームをセーブすることができる。

花
花びんにささっている。壁の絵のように、別の花びんに移すと……。

日記
いくつか発見できるハウザー博士の残した日記。この物語の謎が解明される。

オイルかん
台所に転がっているが、特に取らなくてもいい。オイルで滑らないように。

オノ
破壊力がありそうだけど、使い道は別。大事なのはその重量。どこかに引っかけると……。

石版
博士が発掘したらしい謎の石版。取ると周囲の状況が変わる。

散弾銃
武器として使うのではなく、障害物を破壊するために使うのだ。

ライター
ジッポのオイルライター。何かに火を付けたりするときに使う。

辞書
考古学に関することが載っている辞書。博士の日記に出てくる単語も載っている。

皮の本
皮表紙の本。この本をめくることによって、あるアイテムを手に入れることができる。

カギ
いろいろな色のカギがある。その鍵が該当するドアしか開けることができない。

花びん
花びんを取ると、ガスが発生して死んでしまう。取っちゃダメだ。

ナイフ
何かを切り裂くために必要。例えば、布状になったものとか……。

しょくだい
ロウソクが付いている燭台。火を付ければ明かりとして役にたちそう。

マップ
1Fのマップと2Fのマップがある。それぞれの階に落ちている。

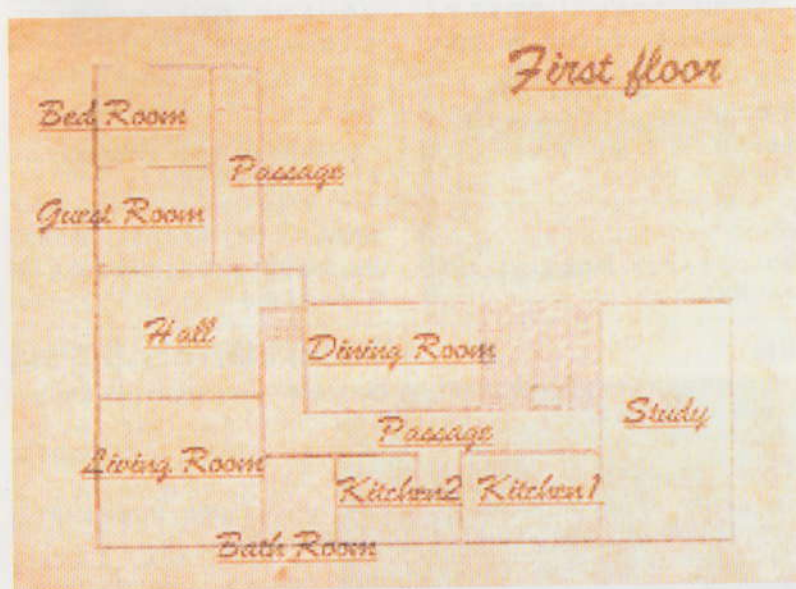
メモ
夫人が残したメモ。日記と合わせて、このストーリーの断片がわかる。

釘抜き
どこかの部屋で、打ちつけてある板をはがすために必要になる。

金網
換気口の金網。アイテムというより、これを取り外すことによって何かが起こる。

ダイナマイト
強力な破壊力で、障害物を爆破することができる。もちろん、火をつけたら逃げないと……。

夫人の写真
ハウザー博士の夫人が写っている写真。ゲームクリアのための重要なアイテムだ。

1F

Q 2つ目の部屋からどこへも行けません
A アイテムを探そう

玄関から入って2つ目の居間。ここには3つの扉があるが、左右はカギがかかっている。また、正面の扉はワナ。踏み板が腐っているので階段も使えない。

ここでは、まずカギを探すこと。時計を調べるとカギが見つかる。このようにいろいろな場所を探すのが基本だ。

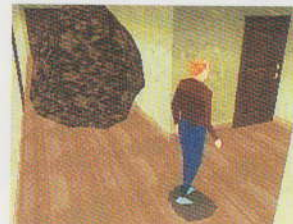
◀部屋の右側にさりげなく置いてある時計。Aボタンを押して調べてみよう。

Q 暖炉の部屋から先に行くには？
A 動かせるものを動かしてみよう。

この部屋では、まず、ドアをふさいでるラックを動かさなければならない。Bボタンを押しながら下を押して引っ張り、ラックを横に移動させよう。次にカギを開けるのだが、このカギはテーブルを動かすことで開けることができる。他の部屋でも動かせるものは動かしてみよう。

◀このラックは軽いので、すぐに動かすことができる。奥のほうから引っ張ろう。

Q 巨大な石につぶされます。
A 逃げるよりダッシュで進むことを！

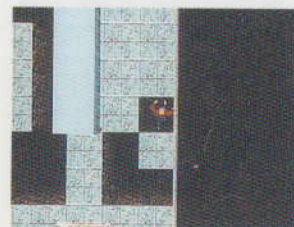
廊下を転がってくる岩をクリアするには、逃げることを考えちゃダメ。ダッシュで岩が転がってくる方向に走り、右側にあるくぼみに入って岩をやり過ごすのだ。うまくアダムスをコントロールできない人は、トップビューにしておくとやりやすいぞ。

◀脇に逃げてもダメ。素早く岩に向かって走り、廊下のくぼみを目指すのだ。

Q 浴室でおぼれます。
A そこは入らなくてもOK

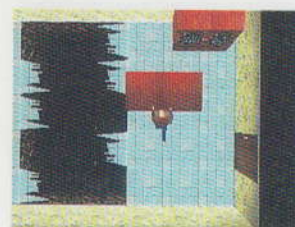
この部屋は、入るとカギがかかってしまい、いろいろなところをいじっていると水があふれ出しておぼれてしまう。この部屋から脱出するためには、奥にある蛇口を調べること。これでカギが解除される。ちなみに、この部屋は特に入る必要がないのだ。

◀手前の蛇口をいじってしまうと、水があふれてくるので触らないように。

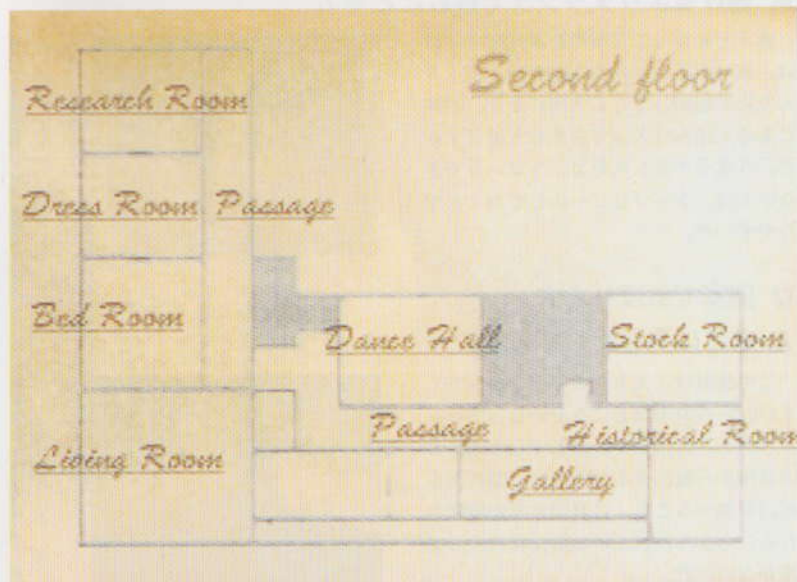
Q 石版は取っちゃだめ？
A ジャンプで戻れば平気

食堂にある石版を取ると床が沈んでしまう。ここは、ジャンプしながら戻れば大丈夫。ジャンプできる距離はかなりあるので、1ブロックの床の中央付近でジャンプすれば十分届く。あまり穴に近づきすぎると落ちてしまうので、注意しながらジャンプしよう。

◀ジャンプして入り口まで戻る。ここはTOPビューにしておくとやりやすいぞ。

Q 台所の奥に行きたい
A テーブルを使おう！

途中で床が割れている台所。ここはジャンプではムリ。TOPビューで見ると、右側にちょうどテーブルが引っかかりそうな場所があるので、その位置にテーブルをはめ込むように移動させよう。うまく行くとテーブルがはまって、向こう側に渡れるぞ。

◀テーブルをはめ込むのはこの位置。TOPビューでうまく移動させよう。

2F

Second floor
Research Room
Dress Room
Passage
Bed Room
Dance Hall
Stock Room
Passage
Historical Room
Living Room
Gallery

Q 倉庫から出られなくなっちゃった。

A ハシゴで1階へ行こう。

2階の倉庫は、入るとカギがかかって出られなくなってしまう。この倉庫の中には、1階へ降りるためのハシゴがあるので、そのハシゴで下に降りよう。1階の部屋では、降りてきたものと別のハシゴを使うと、2階の展示室に行ける。

◀倉庫では、いろいろなアイテムが手に入るので、すみずみまで調べておこう。

Q 無気味な絵がいっぱい。コレは何？

A 視線を追って行くと…。

壁一面にかけられたブキミな目の絵。入口を入って、すぐ右にある絵から、順に絵の視線を追っていくと、あるアイテムが手に入る。アイテムを取ったらダッシュで扉から出ないと、ワナが動き出し壁にはさまれてしまう。走って扉から出るようにしよう。

◀ここで手に入るカギは、進み方によっては使わないこともある。

Q 寝室のガラスは？

A アイテムで割ろう！

2階の寝室を遮っているガラス。まず、ガラスに近づいて調べてから、ちょっと離れてアイテムの散弾銃を使おう。これでガラスを割ることができるのだ。ほかのアイテムでは、このガラスを割ることはできない。

◀部屋を遮っている大きなガラス。このガラスを割らないことには先に行けない。

Q 廊下に穴があって先に進めない。

A 壁の絵に注目！

2階の廊下の大きな穴。この穴はジャンプで飛び越そうとしても、どう考えてもムリ。そこで、壁の絵を見てみると…。そう、この穴の上は通れるようになっているのだ。勇気を出して、穴の上に足を踏み出そう。もちろん、左のドアのところにも行けるぞ。

◀穴があいているけど、この上は、壁の絵のように歩けるようになっている。

Q 矢が飛んで来てよけられない。

A 別の部屋でトラップ解除

時計の正面を通りすぎようとすると、時計から矢が飛んでくるのがこの場所。矢に刺さってしまうと、もちろんゲームオーバーだ。この部屋のワナは、別の部屋で解除することができる。ここの探索は後回しにして、まずは別の部屋を調べて来ることにしよう。

◀この時計から矢が発射される。別の部屋のスイッチを押せば解除されるぞ。

Q へんなフック。どうすればいい？

A 重いものを引っかけると…。

何かを引っかけるような形になっているフック。ここには、重たい物を引っかければOKだ。持っているアイテムで一番重そうな物といえば、台所で取ったアレ。ちょうどあのアイテムを引っかけるのに適した形をしているし。これで先の部屋に進むことができるぞ。

◀これが問題のフック。長くて重たい物を引っかけられそうだ。

地下

Q レールの先に壁、どうしよう。

A 壁を吹き飛ばすアイテムといえば…

いよいよ物語も大詰め。このジャマな壁は、ダイナマイトで吹き飛ばすのだ。ダイナマイトをセットしたら、ライターで火をつければＯＫ。もちろん、火をつけたら、すぐに扉から出ないと爆発に巻き込まれるぞ。この部屋からさえ出れば、遠くに行かなくても大丈夫だ。

◀ダイナマイトに点火。すぐにこの部屋から出るようにしよう。

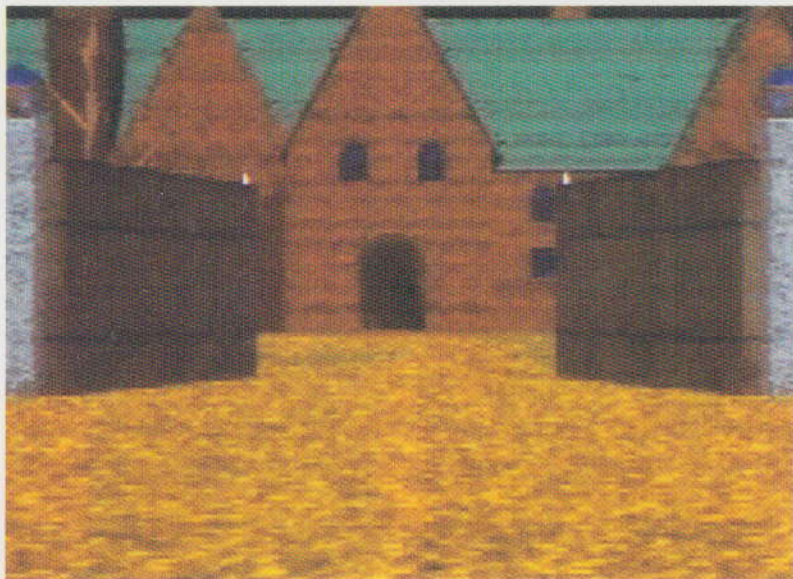
Q 最後で死にます。

A ガンバレ

…というのは冗談。多くの人がここで悩むところだが、ここは夫人の写真を使って、まっすぐハウザー博士の元へ行けばＯＫ。火を避けようとしたり走ったりしちゃダメ。夫人の写真を「使う」にしたら、方向キーの上を押しっぱなしにしておけばいいのだ。

◀夫人の写真を使えば、火の玉もへっちゃら。火を避けようとしちゃダメだぞ。

3ＤＯ
バイブル

RPG
ADV
ACT
STG

時を超えた手紙

GAME DATA
ジャンル・アドベンチャー
シンキングラビット・94年5月28日発売
価格・8800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

親友ののこした日記が謎の事件を呼ぶ

パソコンで人気を呼んだアドベンチャーゲーム「カサブランカに愛を」の移植版。親友の行方不明事件を調べる新聞記者が、不思議な殺人事件に巻き込まれる。

主人公ジェリー・ランドルフはシカゴにある新聞社に勤める女性記者だ。ある日彼女は、親友のメイ・エルガーが行方不明になったと聞く。メイが送ってきた日記には、父親の時間に関する研究が軍に狙われていること、そのために手段を選ばない軍の手が自分の身に及ぶかもしれない、ということが記されてあった。さっそくジェリーは、同僚の記者ロイ・スティーブンスを誘って、グレイズバーグにあるメイの家に向かうことにした。

グレイズバーグはアメリカ、イリノイ州の中ほどにある古い町で、シカゴからは南へ120マイルほどの距離にある。この古き良き時代を彷彿（ほうふつ）させる町で、２人は不思議な事件に遭遇するのだった……。

このゲームのポイント

「時を超えた手紙」は、正しいコマンドを選択しながら話を進めていくタイプのアドベンチャーゲーム。ただし、すべてのコマンドを選択しなければならないというわけではなく、クリアに必要な行動は限られている。ヒントは載せるけど、感動のストーリーはぜひ自分の目で！

◀アイテムを入手し忘れると、あとでたいへんなことになる。

■登場人物

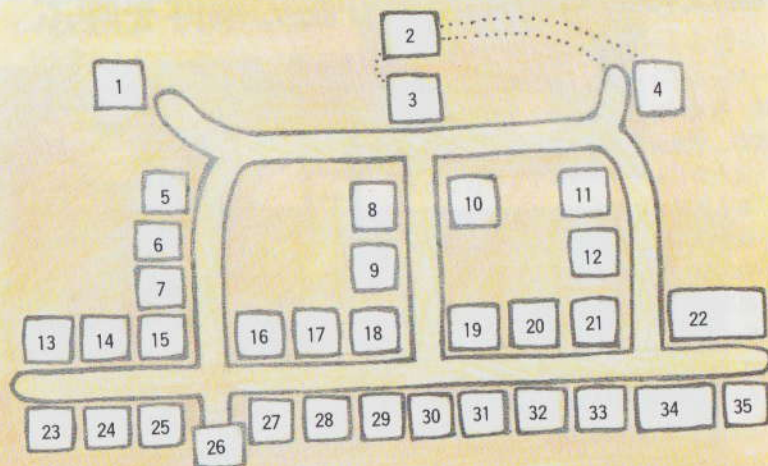
[ジェリー・ランドルフ]

シカゴの新聞社、デイリー・カサブランカに勤める女性記者。好きな映画と同じ名前だったからという理由だけで、この会社に入ったという。聡明で美しく、(とくに) 男性に人気があるが、それを武器として利用するという、したたかさも持ち合わせている。

[ロイ・スティーブンス]

ジェリーの同僚の記者(入社当時は先輩記者だったようだが……)。ジェリーにいわせると、古いタイプの記者なのだそうだ。そんな彼女を嫌がることもなく、かえってからかわれることを喜んでいるらしい。ジェリーの相談を受け、共にグレイズバーグに向かった。

■物語の舞台～グレイズバーグ

物語の舞台はアメリカ、イリノイ州にある小さな町グレイズバーグ。主人公の2人は、事件を追いながらこの町の中を歩き回ることになる。ゲームの中に登場する町はここだけだが、1945年、1916年、1885年の3つの時代それぞれで町の様子が違ってくるのだ。下のマップで自分の行き先を確認しながら進もう。

	1945年	1916年	1885年
1	老婦人の家	——	老婦人の家
2	池	エルガー博士の研究所	丘
3	エルガー邸	ジェフの家	牧場
4	廃屋	ニコルス家	ニコルス家
5	墓地	墓地	墓地
6	教会	教会	——
7	学校	民家	空き家
8	留守宅	民家	——

■ゲームの目的

このゲームのとりあえずの目的は、行方不明のメイの手がかりを探すこと……ではなく、エルガー博士殺害事件の謎を解明することである。ただ、犯人がわかってもゲームはすぐには終わらない。過去の時代で犯人を見つけ、もとの時代に帰らなくてはならないのだ。2人は、すべての事件を解決し、無事1945年に戻ることができるのだろうか……？

	1945年	1916年	1885年
9	老人の家	——	——
10	女主人の家	——	——
11	留守宅	——	——
12	ジョンの家	ジョンの家	——
13	ホテル・グレイズバーグ	ホテル・グレイズバーグ	鍛冶屋
14	花屋	写真屋	額縁屋
15	モニュメント	モニュメント	モニュメント
16	時計台（修理中）	時計台	時計台（建設中）
17	銀行	銀行	——
18	パン屋	パン屋、お菓子屋	店
19	店（休業中）	運送屋	——
20	店（休業中）	果物屋	店
21	店（休業中）	店	店
22	ガソリンスタンド	馬具屋	畑
23	喫茶店	店	店
24	店（休業中）	——	——
25	本屋（休業中）	本屋	——
26	散髪屋	修理屋	——
27	店（休業中）	——	店（休業中）
28	肉屋	肉屋	肉屋（休業中）
29	店（休業中）	——	——
30	服屋	服屋	服屋
31	駐車場	駐車場	——
32	雑貨屋	雑貨屋	——
33	店（休業中）	店	店
34	車の修理屋	車の修理屋	——
35	ジャックの家	マーシャの家	——

1945年〜事件発生〜

■おもな登場人物

[　レイノルズ　]

エルガー博士の研究助手をしている35才の男性。最近になって禁酒を始めたらしい。

[トマス・ゴーフィン]

雑貨屋なので、金物にはくわしい。また、顔に似合わず花を育てるのが趣味とのこと。

[　花屋の店員　]

雑貨屋トマスの娘。お金を渡せば「花束」を売ってくれる（あたりまえだが）。

[　謎の老婦人　]

初対面のはずの２人を知っている不思議な女性。ある重要なアイテムをくれる。

[ジョン・ロックホップス]

めずらしい名前が自慢の牧場夫。博士をよく知っている人物だが、会わなくても物語は進む。

[ジャック・フィニィ]

小説を書くためにこの町にやって来た、というコピーライターの男性。無理に会うことはない。

[　民家の女主人　]

博士の世話をしていたという気難しい女性。重要なアイテムを持っているのだが……。

[　メイ・エルガー　]

ジェリーの親友だが、今は行方不明になっている。写真はハイスクール卒業のころのもの。

Q▸博士の研究室に入れない

A.入れないならのぞいてみよう

博士の助手であるレイノルズは「入るなといわれてますので……」の一点張り。正面から行ってダメなら、横から……そう、窓から中をのぞいてみよう。でも窓の位置はけっこう高いところにあるんだ。博士の世話をしていたというおばさんから踏み台を借りよう。おばさんの機嫌は、花束を渡せばよくなるぞ。

▼家の中を調べておかないと中はのぞけない。準備はいいかな？

▲花束を渡せばこのとおり。花束は花屋で買ってこよう。

Q▸雑貨屋のトーマスに時計をあげちゃった！

A.大丈夫、取り返せるぞ

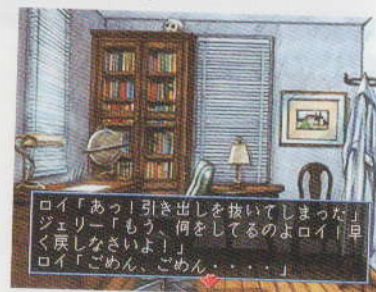
アドベンチャーゲームだから、いろいろなコマンドを試すのは基本。でもこの場合は……？　じつは、雑貨屋のトマスに時計を渡すのは正解なんだ。そのあともらった花束を返してみよう。

◀といって、時計も花束もくれる。どちらも重要なアイテムだけに、ひと安心。この花束は終盤で使う事になる。

Q▸なんかこの引き出しあやしい――。

A.もう一度引くのだ

エルガー博士の研究室や書斎は遺留品の宝庫。とくに書斎では、何度も同じコマンドを試してすべてのアイテムを見つけ出すのだ。なかでも見落としやすいのが、隠し引き出しのコイン。１度開けた引き出しをもう１度「開けて」みよう。

▲このメッセージを見るのは簡単だけど……。

▲「開ける」をもう１度選ぶと隠し引き出しが！

Q▸タイムマシンを使おうとすると怒られちゃう

A.彼の大好物をあげよう

エルガー邸近くにある廃屋にはもう行ったかな？　エルガー邸の裏口近くの道具箱から見つかる、釘抜きを使えば廃屋でお酒を入手することができる。このお酒をレイノルズに渡そう。はじめは断ってくるけど、２度３度と渡せばちゃんと受け取ってくれて、タイムマシン使用を許してくれるのだ。ところでこのお酒、いったい誰の物だったのかな……？

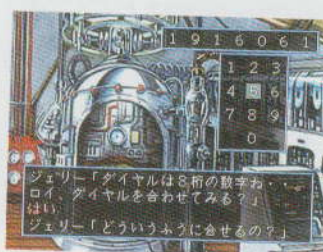
▲じつは30年前のウイスキー。まあ、いいか。

Q▸タイムワープができない！

A.条件はすべてそろっているかな？

いよいよタイムワープ、と思ったらアクシデントがあってゲームオーバー……。これは、必要なアイテムがそろっていなかったり、ダイヤル数字をまちがえていたりすると起こる。ここで必要なアイテムは、写真、時計、花束、ナイフ、鍵束、新聞、雑誌、小説、手紙、コイン。お金や踏み台はとくに必要ない。また、ダイヤル数字は、19160615が正解なのだ。これは、落ちていた新聞を見ればすぐにわかる。

◀アイテムが足りないと、ここでゲームオーバーになってしまう。ダイヤル数字が合っていてもダメ。

◀新聞はこんなところにある。場所は見てのとおり。

◀拾った新聞の日付、1916年6月15日へワープ！

■時を超えた手紙

3DO バイブル

RPG
ADV
ACT
STG

1916年〜謎の解明〜

■おもな登場人物

[ジェフ]

見るからに怖い男性。1945年にエルガー邸となる家に住んでいる。重要な情報は持っていない。

[クルツフォン・エルガー]

殺されたエルガー博士の30年前の姿。この時代ではどこに住んでいるのだろうか？

[ケニー・ニコルス]

廃屋の前の住人で、新聞屋をやっている。夢はシカゴで大きな新聞社を作ることだそうだ。

[マーシャ・エバンス]

のちにエルガー夫人となる美しい女性。つまりメイの母にあたる。ケニーとは幼なじみ。

■そのほかの人物

とくに重要ではないが、1945年に会った人物がこの時代にも何人か登場する。めずらしい名前のジョンや、雑貨屋のトマスには会っておいて損はないだろう。トマスは金物にくわしいぞ。

Q▸話しても応えてくれない

A.音声をONにしてみよう

この時代に来たとたん、人に話しかけても反応がない、という現象が起こる。もちろん、重要な人物のメッセージは表示されるが……。通行人などの話を聞きたかったら音声を「ON」にしてみよう。

◀重要な情報を持っている人物はまずいない。それでも、という人は試してみて。意味はないけど。

Q▸研究所までどうやって行くの？

A.抜け道を知っている人物を探そう

1945年には池だった場所、犯人はここから来たのだ。この時代では博士の研究所のようだが、どこからいけるのか？どうやら新聞屋のケニーが抜け道を知っているらしいぞ。雑誌をプレゼントすれば、案内してくれるのだ。

◀30年後の雑誌に深く感動するケニー。未来に強く関心を持った彼だが、このあと引っ越してしまう……。

Q▸エルガー博士はどこに？

A.町のどこかに住んでいるぞ

そういえば、エルガー博士はどこにいるのか？　1945年にエルガー邸だった場所にはジェフという人物が住んでいるし……。とりあえず研究所で手に入れたものを持って、ケニーの幼なじみであるマーシャという女性を訪ねてみよう。

注意!!

エバンス宅で、マーシャからもらう手紙。帰り際にもらうのだが、これをエルガーに渡すと、ゲームが進まなくなってしまうので要注意。手紙をもらったらもうエバンス宅に用はない。さっさと目的地へ進もう。

1885年〜未来への帰還〜

■おもな登場人物

[リザ・ニコルス]

2人を助けてくれた恩人。親切すぎるところがある。ところで、彼女の名前どこかで……？

[謎の老婦人]

はじめて会ったときと同じ姿で現れる。彼女の正体、そして目的がラストで明らかになるのだ。

Q▸家から出してもらえない

A.今こそあのアイテムを！

身重の婦人、リザ・ニコルスは事故に遭った2人を心配し、家の外に出してくれない。ここでやっとあのアイテム、花束が役に立つ。彼女が花束に気を取られた瞬間に、脱出しよう。なんか悪いような気もするけど、しょうがない。

▲小さな親切、大きな……というやつ。

▲脱出成功。いつまでもこの時代にはいられない。

Q▸どこにタイムマシンがあるの？

A.心あたりは……

タイムマシンがないと、1945年には帰れない。しかしこの時代に博士はいない……。ここではあるアイテムを入手し、ある場所へ行けばいいのだ。写真を参考にしてね。

◀ここまで来ればクリアも同然。感動のラストまでもう少しだ！

■アイテムリスト

●日記　入手場所／はじめから
行方不明のメイ・エルガーが、親友のジェリーあてに送ってきた日記。父親の研究についての危惧が書かれている。

●お金　入手場所／はじめから
花束を買ったり、ホテルに部屋を取ったり、チップとして使ったりする。使い切ってもゲームの進行に影響はない。

●時計　入手場所／老婦人の家
銀でできているが、壊れて使いものにならない時計。なんの役に立つのか……それは最後にならないとわからない。

●踏み台　入手場所／女主人の家
エルガー博士の研究室をのぞくのに必要。世話人のおばさんが持っているが、なかなか貸してくれない。

●鍵束　入手場所／博士の研究室
博士の所持品。いくつかの鍵が新旧混じっている。そのうちの1つは、書斎の引き出しのものらしい。

●釘抜き　入手場所／エルガー邸外
道具箱の中に入っている。その名のとおり、釘を抜くためのもの。釘が打ちつけられて入れないようなところで使ってみよう。

●小説　入手場所／博士の書斎
H・G・ウェルズの空想科学小説。小説自体は重要ではないが、なかにあるものがはさまれている。

●コイン　入手場所／博士の書斎
稀少価値のあるめずらしいコイン。事件には関係ないようだが、取っておかないと物語が進まない。

●コート　入手場所／博士の研究所
血の付いたコート。殺人事件の鍵を握る重要な品。これがここで見つかったということは持ち主はもちろん……？

●手紙3　入手場所／マーシャの家
マーシャ・エバンスからのメッセージが書かれた手紙。最後にならないと読むことができない。

●ペンダント　入手場所／はじめから
ジェリーとメイがハイスクールの学生だったころに2人で撮った写真が入っている。老婦人に見せると……。

●写真　入手場所／メイの部屋
メイの17、8才くらいのときの写真。彼女の母であるマーシャ・エバンスにそっくりらしい。

●花束　入手場所／花屋、雑貨屋
女性に贈ると喜ばれるのは、いつの時代も同じ。2つ必要になるので、かならず2つとも手に入れよう。

●ナイフ　入手場所／博士の研究室
博士殺害の凶器。S＆D社の製品だが、会社は10年ほど前につぶれてしまい、今は売っていないらしい。

●新聞　入手場所／丘への道
時間制御に関する理論が発表されたという記事が載っている。編集はケニー・ニコルスで、日付は1916年6月15日。

●雑誌　入手場所／博士の書斎
有名な「TIME」誌で、特集は第一次世界大戦後の世界情勢と政治。欲しがりそうな人にあげよう。

●手紙1,2　入手場所／博士の書斎
すべてドイツ語で書かれていて読むことができない。エルガー博士が書いたもののようだが、なぜ本人が持っていたのか？

●お酒　入手場所／廃屋
ほこりをかぶったウイスキー。酒好きのケニー・ニコルスの持ち物だったようだ。禁酒している人に渡してみよう。

●書類　入手場所／マーシャの家
●書類　入手場所／丘
難しい方程式や記号が書かれている。どうやら博士の研究に関係があるようだが、内容は難しすぎてわからない。

●（赤）――1945年
●（青）――1916年
●（緑）――1885年

3DO バイブル

西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節 東京～南紀白浜連続殺人事件

GAME DATA
ジャンル・アドベンチャー
パック・イン・ビデオ・94年11月25日発売
価格・12800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

東京、そして南紀白浜の連続殺人の謎！

7月11日の深夜、東京でジョギング中の男がボウガンで背中を刺され殺された。そして、その手には、新鋭写真家の写真が握られていた。いったい、なぜ？
事件を追う十津川警部ほか捜査一課。だが、やがてこの事件は、南紀白浜での連続殺人事件へと発展していく……。
というストーリーのこのソフトは、テレビドラマと同じようにふんだんに映像を使ったシアターアドベンチャーの第2弾。西村京太郎の原作に松方弘樹、喜多島舞、荒井注など豪華キャストを配したCD-ROM2枚組のこのソフトは、本当にサスペンスドラマを見ているようにプレイできるのだ。

もちろん、西村京太郎ならではの時刻表を使ったトリックも登場する。ミステリーものに目がない人、サスペンスドラマが好きな人には、ぜひおすすめしたい1本だ。

このゲームのポイント

このゲームでは、1日の間に行動できる回数が決まっている。現在の状況なら、どこに行けば新しい情報を得られそうかよく考えて行動すれば、ムダに行動することもなくなるぞ。事件解決には、かかった日数が大きなポイントになるのでムダに行動しないようにしよう。

◀行ける場所は、捜査が進展するとだんだん増えてくる。

主な登場人物

このゲームには、大勢の人物が登場する。ここでは、その中の何人かを紹介するぞ。

十津川警部

松方弘樹
捜査一課を仕切る警部。西村ミステリーの代表的なキャラクターだ。

亀井刑事

荒井注
捜査一課に所属するベテラン刑事。数多くの事件に関わってきた。

西本刑事

宮川一朗太
やはり捜査一課に所属する中堅の刑事。よく亀井刑事と組んで行動する。

北条刑事

泉本のり子
捜査一課の紅一点。若手の清水刑事とコンビで行動することが多い。

清水刑事

山本陽一
捜査一課に所属する刑事の中では一番の若手。

佐久間洋子

喜多島舞
ボウガン殺人事件の第一発見者。その後脅迫状なども届く。

山内由美

立花理佐
洋子の同僚で、事件のときには洋子の部屋で飲んでいた。

片桐礼子

吉沢瞳
やはり洋子と一緒にセントラル陶器に勤めている。発見時も一緒にいた。

高木満男

石原耕
ジョギング中にボウガンで殺された男。居酒屋喜楽で働いていた。

木戸剛史

大澄賢也
アメリカで認められメキメキ頭角を現してきた、新進気鋭のカメラマン。

辻井泰之

ひかる一平
東都銀行に勤め、近々支店長の娘と結婚も決まっていた。

吉川誠二

加藤三彦
山の手ツーリストに勤めていた。旅行プランのために和歌山に行った。

木戸邦男

倉田てつを
第一発見者・佐久間洋子の恋人で、木戸剛史の弟でもある。

佐藤なおみ

朝岡実嶺
殺された高木満男と3ケ月前まで同棲していた。

大家

ケーシー高峰
高木満男が住んでいたアパートの大家。

喜楽店主

六平直政
高木満男が働いていた居酒屋・喜楽の店主。

バーのマスター

石立鉄男
銀座にあるバーのマスター。ここは辻井の行きつけの店だった。

タクシー運転手

見栄晴
このタクシー運転手の証言で、モンタージュを作ることになる。

井手千加子

小沢なつき
和歌山に行った辻井と一緒にいた女性。

住職

西岡徳馬
ある寺の住職。事件のカギになる話を聞くことができる。

井上幸子

岡本夏生
やはり、ストーリーのポイントになる話を聞くことができる。

ゲームの基本ポイント

このゲームでは、毎日いろいろなところで聞き込みをしながら捜査を進めていく。1日は捜査一課のシーンから始まるので、まず捜査会議を開いて捜査状況を確認してから行動しよう。

プレイヤーが行動するごとに日数が経過していくので、どこに行くか、よく考えて動くことが大事だ。

◀捜査会議では、重要なことがわかったりする。推理に答える場面もあるぞ。

■基本的な聞き込み

いろいろな場所で聞き込みをする場合、「聞く」アイコンで話題リストから聞きたいことを選ぶ。

このとき、何かを見せてから聞いたり、別の話題にしててから聞いたりすると、話すことが変わる場合があるので、いろいろなことを試してみよう。

ある場所に行って情報を仕入れてから聞くと、新たな展開が開ける場合がある。新しい情報を、誰に聞けばいいのか？効率よく行動するにはどうすればいいのかを、よく考えて行動することが大事。

また、ミレニアムは夜の店なので、出勤は夜。ということは1日の3つ目以降の行動で行けば話が聞けるはず。

虫眼鏡カーソルで部屋を調べるときは、カーソルを部屋のすみに持っていくと、部屋がスクロールすることがある。すみの方にも重要なものがあることも……。

基本的には、毎日セーブしてからスタートし、捜査に失敗したと思ったらセーブしたところからやり直すようにしよう。

■捜査一課

◀毎日捜査一課からスタート。データベースも調べられる。

■聞きこみ

◀いろいろな場所で聞き込み。ムダに動いちゃダメだぞ。

◀捜査の基本は聞き込み。いろいろな人物に話を聞いてみよう。

◀場所によっては、昼間に行っても目当ての人物がいないこともある。

◀部屋の中は、隅々までカーソルで調べる。スクロールする部屋もあるのだ。

RPG
ADV
ACT
STG

■モンタージュ作成

ゲームがある程度進んでくると、南紀白浜で起こった殺人事件の参考人を探すために、モンタージュを作らなければならない。

このモンタージュ作成のシーンでは、タクシーの運転手の証言を元に、ある女性のモンタージュ写真を作ることになる。

顔のパーツは全部で4つあるので、運転手の証言をよく聞いて、それぞれのパーツを選ぼう。

失敗した場合は、タクシーの運転手がヒントをくれるのでやりなおしだ。

◀4つのパーツの組み合わせでモンタージュを作る。大ヒント・作る顔はP68の登場人物紹介に載ってるぞ。

◀このモンタージュ写真ができたら、この写真を持って、あちこちで聞き込みをしよう。

■張り込み

捜査が進むと、容疑者の家の前で張り込みをすることになる。このマンションは3階建てで各階3部屋。

張り込み中には、他の部屋でもいろいろなリアクションが起こったりして、そっちをのぞくこともできるが、あまりそっちばかりに集中していると、容疑者の動きを見落としてしまうかも。

部屋や視点範囲を、すばやく切り替えて、容疑者をしっかり見張るようにしよう。

◀双眼鏡で見たような感じの張り込みモード。容疑者の行動をしっかり見張るのだ。

◀他の部屋でもいろいろなことが起こり、そっちを見なければならないこともあるぞ。

■報告

捜査がある程度進んで行くと、上司や捜査会議で事件の犯人像などを報告しなければならない。ここでは、カーソルで文字を選び、人物名などを入力していく。

このとき、まちがった推理を入力してしまうと、ベストエンディングを見ることができないので、今までの捜査を元に、人物名などを正確に入力すること。もし人物名がわからないときは、P68の登場人物紹介を参考にしよう。

上司への報告に失敗すると、捜査のやり直しを命じられるぞ。

◀捜査状況を報告する。最初の報告では、その時点で正解と思えるものを入力すればいい。

◀捜査状況の報告は、カーソルで文字を拾って質問に答えるのだ。キミの推理の見せ所だぞ。

■尾行

容疑者が外出したときは、後をつける尾行モードになる。ここには、分かれ道、交差点、一本道のそれぞれの場所で慎重に行動しなければならないのだ。

この尾行モードはタイミング勝負なので、集中していないとクリアは難しい。

失敗しても、このモードからやり直しなので何回もチャレンジしよう！

◀視点範囲を動かし、容疑者の後ろ姿でAボタン。チャンスは1回だ。

◀容疑者がどっちに曲がるかをよく見て、タイミングよく方向キーを押す。

◀ときどき容疑者が振り返るので、Aボタンで隠れるのだ。

■時刻表

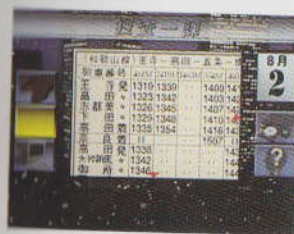
ゲームの後半になると、西村京太郎ならではの時刻表を使ってトリックを暴くシーンが登場する。

このシーンでは、たとえまちがっても、自動的に亀井刑事が正解へ誘導しつつストーリーが進むようになっている。

ただし、この場合はベストエンディングにはたどり着けない。ベストエンディングを見るためには、このシーンでもまちがわずに、バシっと正解を答えなければならないのだ。

容疑者がどうやってアリバイを作ったのかを、画面に表示される時刻表をよく見て推理しよう。もし失敗したら、セーブしたところからやり直すほうがいい。

◀ここのシーンは、例えまちがえても亀井刑事が正解に導いてくれる。

◀時刻表でトリックがわかると、十津川刑事と亀井刑事がその推理を実行。

◀これが時刻表。和歌山へ時間通りに行くには、どうしたらいいのか？

◀容疑者のアリバイを崩すことに成功。これで捜査が進展するぞ。

前半のポイント

まずは被害者の身辺を洗え！

最初の事件が起こるのは7月11日。まず、第一発見者の佐久間洋子、高木の大家などから話を聞く。高木の部屋の電話は、何回もかけてみるのがポイントだ。

前半・最初の頃に聞き込みに行ける場所は、高木の部屋、セントラル陶器、喜楽、フォトスタジオ、ミレニアム。

このうち、高木の女・佐藤なおみが勤めるミレニアムは夜の店なので、早い時間だとまだ出勤前で話が聞けないぞ。1日の最後の方に行くようにしよう。

12日の深夜には、第一発見者の佐久間洋子に脅迫状が届く。このように、捜査の進展に関わらず、事件はどんどん進行するので、1日4カ所しか行けない聞き込みは、効率よく回らないといけない。

ちなみに、このゲームには時間制限があり、1枚目のディスクは7月30日まで2枚目は8月9日までにクリアしないとゲームオーバーになってしまう（やりかた次第では、すべての事件を7月中に解決することも可能だ）。

また、第一発見者の佐久間洋子と山内由美は、13日から旅行に出かける。このときにセントラル陶器に行くと、片桐礼子に話を聞くことができる。このように、同じ場所でも話を聞ける人物が変わることがあるぞ。

7月13日までは、このようにいろいろな場所で聞き込みを行い、情報を整理しておこう。7月14日になると、新たに和歌山で起こった殺人事件の連絡が入り、そちらの捜査も平行して進めることになるのだ。

被害者・吉川の部屋では、カーソルで部屋の隅々まで調べてみよう。部屋がスクロールして、最初に見えなかったものが発見できるぞ。

◀高木の部屋。話し中や出ない電話は、かけ直せば通じるかも。

◀木戸剛史のフォトスタジオ。14日以降にも来てみよう。

◀ミレニアムに早い時間に行っても女の子は出社していない。

◀13日には洋子のかわりに片桐礼子に話を聞ける。

◀吉川の部屋は、カーソルでスクロールさせることができる。

中盤のポイント

連続殺人発生！　犯人の意図は？

殺された吉川の部屋を調べると、ある写真が手に入る。この写真から、先の吉川の事件と殺人事件との関連が浮上するのだ。

吉川と高木が写っているこの写真、高木と親しくしていた人物なら、何か知っているかもしれないぞ。例えば、一緒に住んでいた人間とか……。その人物からは、重要なヒントを教えてもらえるぞ。

16日になると、第3の事件が発生する。場所は南紀白浜で、死亡したのは東都銀行に勤める辻井泰之。これで、吉川の部屋にあった写真の男3人が死んだことになるのだが……。

吉川が通っていたバーの場所は、山の手ツーリストの吉川の同僚が手がかりを知っている。1回聞いてダメでも、もう1回行って聞いてみよう。何か思い出すかもしれないぞ。

東京での捜査がある程度進行すると、第2、第3の現場である和歌山へ、亀井、西本の両刑事が向かうことになる。

ここでのポイントは、タクシー運転手によるモンタージュ作成。話をよく聞いて、正確なモンタージュを作ろう。

東京に戻ったら、このモンタージュを頼りに、再び聞き込みを始めるのだ。

また、ゲームの中盤では張り込みモードや尾行モードなど、今までになかったような捜査をしなければならない。失敗してもそこからやりなおしで先に進めるのだが、ベストエンディングのためにはセーブしたところからやりなおそう。

また、上司に報告する場合は、くれぐれもまちがえないようにしよう。特に2回目以降の報告でまちがえると、ベストエンディングが見られないぞ。

◀吉川の部屋で見つかった写真。高木と辻井も写っている。

◀吉川が通っていたバー。同僚がこの場所のヒントをくれる。

◀2人の刑事が、第2、第3の事件が起こった和歌山へ飛ぶ。

◀モンタージュの女性の身元を割り出すのだ。

◀キミの推理は正しいかどうか。上司に報告してみよう。

後半のポイント

いよいよ大詰め。はたして犯人は？

後半で悩むポイントは、金庫の暗証番号のところだろう。昭和○○年を4ケタの数字になおすってことは……。生年月日は、捜査一課のデータベースで見ることができる。

ストーリーも大詰めになると、いよいよ容疑者もしぼられてくる。容疑者と行動を共にしていた人物から事件の日の行動を聞き、時刻表を見ながら推理して、容疑者のアリバイを崩すことになる。

ここでまちがえてもストーリーは進むが、ベストエンディングにはならない。亀井刑事の質問にまちがえないように答え、もしまちがえたら、セーブしたところからやりなおそう。

その後、もう関係ないと思っていた人物と容疑者の関係が浮上してくる。その女性の話を聞ければ、いよいよ容疑者を取り調べることができるのだ。

取り調べが終わったら、容疑者をどうするか決めなければならない。送検するか、放免するか？

今までの捜査で見つかったのは、状況証拠で物証は見つかっていない。このまま送検しても……。

◀容疑者のアリバイを崩す。ゲーム最大の山場だ。

◀容疑者の取り調べ。容疑者の扱いをどうするか？

◀このゲームで日付はとっても重要。期限内に捜査を進めよう。

ゲームが終了すると、キミの行動が得点で表示される。ムダな動きをしないようにして高得点を目指し、この事件を完全に解決するように頑張ってみよう。

最後の最後で??

やっと最後までいったのに、容疑者を取り逃してしまった人は、捜査進行にかかった日数、報告での正解、時刻表での正解、この3つがちゃんとできたかチェック。最後に、容疑者に不敵な笑いを見せられてしまったら、ベストエンディングじゃないぞ。

◀最後の最後で容疑を確定できなかった。とってもくやしそうな十津川警部。

3DO
バイブル

山村美紗サスペンス 京都鞍馬山荘殺人事件

GAME DATA

ジャンル・アドベンチャー
パック・イン・ビデオ・94年3月20日発売
価格・12800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数・1人

桜木流、次期家元候補の死の真相とは？

その日、フリーライターの園山千晶は遅くまでかかった取材を終え、鞍馬へ向けて車を飛ばしていた。日本舞踊の名門である桜木流の家元、桜木扇舟の誕生パーティに出席するためである。だが、約束の時間はとうに過ぎていた。数カ月前、雑誌の取材で桜木家を訪問したときに知り合った家元の長男・桜木陽扇が千晶を招待したのである。

ところが、千晶がパーティ会場である鞍馬山荘に到着する前に思いがけない事件が起こっていた。陽扇が毒薬によって死亡してしまったのだ……。

こうしてプレイヤー＝千晶が京都の各地でさまざまな謎を探り、事件の真相を解明していくことになる。はたして陽扇は自殺か、それとも他殺なのか。そして、もし他殺だった場合はだれが陽扇を殺したのか。情報を集め、頭を働かせてこの事件の謎を解き明かすのだ。

RPG
ADV
ACT
STG

このゲームのポイント

アドベンチャーすべてにいえることだが、しつこく話を聞くこと。これに限る。とくに話が進展しなくなった場合は行けるところへはすべて行き、話を聞ける人にはとことん聞く。またこのゲームの場合は、話の流れをよく把握して事件の全体像をつかんでおくことも重要だ。

◀「聞く」コマンドは捜査の基本。ひたすら耳をかたむけるのだ。

■情報収集～価値ある情報を得るには～

登場人物から話を聞くときは、同じ話しかしなくなるまで繰り返し聞くこと。これだけ聞けば十分、と思って他の場所へ行ってしまうなどもってのほかだ。これでは本当に価値のある情報を聞き逃すことになりかねない。その人に2度と会えないということさえあるのだから。

◀すべての項目について聞くのはもちろん、同じ項目を2回も3回も聞く。聞きもらしだけはないように。

■捜査報告～情報をもとに的確な推理を～

ゲームが進んでいくと狩矢警部がいろいろと質問してくる。もし○○が犯人だとしたらその動機は？　など種類はいろいろだが、どれも重要なものばかり。この質問への答え方によってその後の展開やエンディングが変わっていくので、頭を働かせて慎重に答えたい。

◀いくつかの選択肢から選ぶのだが、推理が正しかったのかどうかははっきりしないことが多い。

■事件に関わる重要人物

園山千晶

フリーライター。推理マニアでこれまでもいくつかの事件で警察に協力している。

狩矢警部

京都府警捜査一課の警部。千晶の友人でもある。推理のヒントを与えてくれる。

橋口警部補

狩矢の部下で千晶の友人。現場での捜査や聞き込みで得た情報を教えてくれる。

桜木扇舟

日本舞踊の名門、桜木流の家元。陽扇が死亡したショックで入院してしまう。

桜木珠江

桜木扇舟の妻。家族の世話をしながら桜木流の弟子たちの面倒も見ている。

桜木陽扇

桜木家の長男。技術、経験などにおいて次期家元の資格を備えていたが……。

桜木美扇

桜木家の長女。物静かな性格だが、踊りは華やかで美しく、評判も高い。

桜木幽扇

桜木家の次男。東京の大学で勉強をしつつ自由な発想で弟子の指導をしている。

華扇

家元の一番弟子。弟子の数も多く、踊りの技術はナンバー1とさえいわれている。

麗扇

桜木流の高弟。家元を父のように慕っている。千晶とは前回の取材からの友人。

高田和彦

美扇の恋人。桜木家とのつきあいもかなり深い。丸西不動産を経営している。

上田正男

華扇の婚約者で扇屋・京扇堂の跡取り。桜木家とは仕事上でも懇意にしている。

■聞きこみに出かけるおもな場所

桜木家

▲桜木家の本宅。稽古場や庭があり、桜木家の人々や桜木流の人間の話が聞ける。

山荘

▲陽扇が死亡した場所。桜木家の人々の話を聞くことができる。

丸西不動産

▲高田が経営する不動産屋。仕事が忙しいらしく彼に会いに来てもいないことが多い。

京扇堂

▲上田が働く扇屋。彼の話を聞きたいときはこの店に来るといいだろう。

病院

▲家元が入院する病院であり、千晶の大学時代の後輩・麻也子が働いている。

京都府警

▲狩矢警部や橋口警部補に会いたい場合はここへ。捜査に出てほとんどいないのだが。

千晶の部屋

▲聞き込みに来るわけではないが、ここも重要な場所。考えをまとめたりすることも。

▶LEVEL1／8月4日

千晶の部屋でワープロを調べると、桜木家のデータベースを見ることができる。今後の捜査のためにも確認しておこう。

その後に京都府警と桜木家に電話をかけると、どちらからも話は聞けそうにない。こうなったら自分の足で確かめるしかないようだ。まずは関係者から話を聞くために桜木家に行ってみよう。

桜木家ではフミさんから話を聞くことができるはず。家元が入院したことや警察が山荘を調べていることがわかるだろう。帰り際に、やってきた狩矢警部から事件のことを聞くのも忘れずに。

山荘では橋口警部補と出会う。昨日のパーティの出席者や、その様子がわかるはずだ。最後に京都府警に寄って陽扇の死因などを聞いたら千晶の部屋へ。ここで考えをまとめたらセーブをして、次なる捜査へ備えておこう。

行動予定

1. 千晶の部屋
2. 桜木家／門前
3. 山荘／門前
4. 京都府警
5. 千晶の部屋

◀まずは電話で京都府警と桜木家にアタック。だめでもめげずに行動開始だ。

◀橋口警部補からは事件当時の様子と関係者のことを詳しく聞くことができる。

▶LEVEL2／8月7日

桜木流に入門するために稽古場へ来た千晶。美扇はこころよく入門を許可してくれるので、その後にちょっと話を聞いてみよう。さらに庭に出て、お弟子さんたちから桜木流の内情を聞き出すことも重要。この家のことがよくわかるはずだ。

山荘では中から出てくる華扇とすれちがう。今までここにいたようだ。彼女が去ってしまったらインターホンを調べて中に入ろう。珠江が応対してくれるはず。おもに後継者についての話を聞くことができるので、よく頭に入れておくこと。

その後は丸西不動産、京扇堂をまわって2人からパーティ当夜のようすを聞いてみるといい。

いずれの場所でも陽扇がどのように動き、どの順番で誰と話したのかといった細かいことがわかるはず。今後の捜査のためにもチェックしておくといいだろう。

行動予定

1. 桜木家／稽古場
2. 桜木家／庭
3. 山荘／門前
4. 山荘／応接室
5. 丸西不動産
6. 京扇堂
7. 千晶の部屋

◀陽扇を亡くし動揺を隠しきれない美扇。高田のことも聞いておきたい。

◀珠江からは遺言状についての情報を得られる。誰を後継者にするのだろうか。

▶LEVEL3／8月8日

なんと陽扇に続き家元も死んでしまった。さっそく病院で彼の死に関することを聞いてまわろう。病室前、ナースルーム、病室前と移動して情報を得たら、いったん外へ。すると、病院の前を通りかかるときに看護婦が話しかけてくるはず。

彼女は千晶の大学時代の後輩である麻也子。この病院で働いているようだ。今は勤務時間なので、夜に食事をしながら話を聞くことになる。ひとまずマンションに帰ってセーブをしておこう。

ひろやでは家元の死因について詳しいことが発覚する。どうやら呼吸補助の酸素マスクがはずれ、呼吸困難になってしまったことが直接の死因らしい。

また病院の看護状況や病室の鍵についての情報も得られる。家元の死が事故死か他殺か、その判断材料になる話なのでしっかりと聞いておきたい。

行動予定

1. 病院／病室前
2. 病院／ナースルーム
3. 病院／病室前
4. 病院前
5. 千晶の部屋
6. ひろや
7. 千晶の部屋

◀いったんナースルームへ行ってから病室前に戻ると狩矢警部の姿が。

◀麻也子の話はとても重要。話を聞くだけでなくそれが何を意味するかを考えよう。

▶LEVEL4／8月13日

この日は桜木家の稽古場から捜査開始。稽古が終わったらさっそく美扇から話を聞こう。その後は山荘へ出向いて珠江の聞き込みだ。いずれも話題の中心は遺言状。やはり後継者問題がポイントとなる。

ふたたび稽古場へ行くと、今度は華扇から話が聞ける。あまり実のある話は聞けないのだが、最後にかなり重要なことを聞くことができる。このことは、今後の捜査にも大きく影響するので覚えておいたほうがよさそうだ。

最後に京都府警を訪れると、狩矢警部が質問をしてくる。最初の質問でどれを選んでも、「では密室状態の部屋にどうやって入ったのか」と聞いてくる。麻也子の話によると、鍵の複製はむずかしいらしい。死亡時刻もはっきりしているので、この捜査結果に沿ったものを選んでいけばいいだろう。

行動予定

1. 桜木家／稽古場
2. 山荘／応接室
3. 桜木家／稽古場
4. 京都府警
5. 千晶の部屋

◀華扇が最後に教えてくれる話はこの日のポイントの1つ。聞きもらすな。

◀質問に答え終わると狩矢警部は陽扇が持っていたという鍵を見せてくれる。

RPG
ADV
ACT
STG

▶LEVEL5／8月14日

稽古場に行くと麗扇がいる。美津子という女性のことと、美扇に隠された秘密を聞き出したら門前へ。門前ではフミを見かけるはずだ。先ほど聞いた美扇のことをたずねて菊千代という女性のことを聞き出したら、いったん山荘へ向かおう。

幽扇と話を始めると突然電話が鳴り出す。高田が珠江宛に電話をしてきたようで、どうやらこの山荘を売却する話があるというのだ。また彼はここで「自分は○○なので合理主義なのだ」という話をするはず。これもあとあと意味を持ってくるのできちんとチェックしておくこと。

その後はみの屋、菊千代の家、みの屋と移動して美扇の秘密に関することを調べよう。収穫はないが丸西不動産へも寄っておくといいだろう。最後にマンションへ戻ったら、考えをまとめて1日を終了しよう。

行動予定

1. 桜木家／稽古場
2. 桜木家／門前
3. 山荘／応接間
4. 祇園
5. みの屋
6. 菊千代の家
7. みの屋
8. 丸西不動産
9. 千晶の部屋

◀幽扇からは山荘売却の話を。高田と珠江がよく会っていたのはこの件がらみか。

◀菊千代はなかなか本当のことを話してくれない。いったん引くことも必要？

▶LEVEL6／8月15日

丸西不動産では山荘売却の件、京扇堂では珠江の昔の噂が聞けるはず。桜木家の庭で会う上田からはたいした情報を聞けないが、かわりに華扇に話を聞いてみてはどうだ、と言ってくれるはずだ。

華扇の部屋では話を聞くだけでなく部屋を見回すことができるので観察を忘れずに。だが肝心の話ではあまり有益な情報を得ることはできないはず。

いったん千晶の部屋に戻り、麻也子から伝言を聞いたら京都府警へ。狩矢警部は、家元の死について他殺の可能性が大きくなったことを話した後、動機ごとの犯人を聞いてくる。遺言状を残されていちばんこまるのは、後継者となる可能性がいちばん低かった者。となると華扇があやしい。山荘売却なら高田。怨恨なら珠江だが、自分の秘密を知っているなら美扇も可能性ありだ。

行動予定

1. 丸西不動産
2. 京扇堂
3. 桜木家／庭
4. 化野念仏寺
5. 華扇の家
6. 千晶の部屋
7. 京都府警
8. 千晶の部屋

◀山荘売却に反対していた2人が死んだが、彼にはちゃんとしたアリバイがある。

◀京扇堂では上田の兄から珠江の噂を耳にする。彼女の意外な過去が明らかに！

▶LEVEL7／8月17日

山荘で華扇殺害の現場を確認したら、桜木家へ行って珠江の話を聞こう。珠江の話によると、彼女と美扇は事件当夜10時に山荘で華扇と会うことになっていたらしい。いったい何の話が……。

その後は丸西不動産で高田、桜木家の稽古場で美扇、山荘で管理人の話を聞き京都府警へ。狩矢警部は関係者すべてのアリバイの話をしてくれると同時に、もし珠江か美扇が犯人だったとしたらその動機は何か、と質問をしてくる。

珠江の場合、華扇と彼女を結びつけるポイントはパーティで陽扇と最後に話したメンバーだ、ということだろう。となると恋愛問題でも後継者問題でもなさそうだ。

美扇については後継者問題が妥当だろう。ただ美扇が華扇を殺す必要があるのだろうか。あの話を華扇が知っていれば話は別だが……。

行動予定

1. 山荘／門前
2. 桜木家／珠江の部屋
3. 丸西不動産
4. 桜木家／稽古場
5. （丸西不動産）
6. 山荘／門前
7. 京都府警
8. 千晶の部屋

◀午前7時半頃、山荘裏の雑木林で管理人が華扇の死体を発見したようだ。

◀ゆうべ10時前頃に車の音が聞こえ、10時半頃に山荘の電気がついていたらしい。

▶LEVEL8／8月19日

幽扇に山荘のことを聞くと、山荘の鍵は各自が持っているのだが管理のため前田と珠江がすべての部屋の鍵を持っているという。また部屋の中を見たいのならどうぞ、という承諾を得ることができる。さっそく廊下に出て山荘を調べてみよう。

ここでは3D視点で山荘の部屋をまわっていくことになる。行き忘れた部屋がないように、ひとつずつ調べていこう。発見がある場所はズバリ家元の部屋、珠江の部屋、陽扇の部屋の3つ。ここを徹底的に調べ、必要ならものを取ってみよう。

警部が持っていた鍵を使ってある場所の扉を開けると中から遺言書のコピーが出てくる。これを発見したら稽古場にいる麗扇から珠江の話を聞いたり家元の手帳を借りたりした後、病院へ。ここで主要人物の血液型を確認したら狩矢警部が待つ京都府警へ行こう。

行動予定

1. 山荘／応接間
2. 京都府警
3. 山荘／？
4. 桜木家／稽古場
5. 病院
6. 京都府警

◀山荘内で入れる部屋は5つ。どんな手がかりも見逃さないようにしたい。

◀彼女は手帳を渡してくれるだけでなく密室の謎を解くカギも与えてくれる。

▶LEVEL9･10／8月20～21日

▲看護日誌においた鍵の上から血液をこぼしたあとが。

▲彼女がある人物の電話の相手。しつこく話を聞こう。

▲そして狩矢警部の質問。よく考えて答えること。

まずは病院に行ってふたたび麻也子に会っておこう。珠江が事件の前の日に家元の様子を見に来ていたこと、家元が死んでいるのを発見したとき病室の鍵は看護日誌の上に置いてあったことが確認できるはずだ。さらに家元の看護日誌を調べてみると……。

京都府警では、狩矢警部から華扇殺害当夜のある人物のアリバイが確認できたことを聞かされる。その人物は、事件当夜に電話で話してことが判明したのだ。だがこのことは、後で電話の相手に直接会って確かめたほうがよさそうだ。狩矢警部から続けて話を聞いて、華扇がある秘密を使って家元の座をねらっていたことを確認することも忘れずに。

最後に病院で仕入れた看護日誌の件を狩矢警部に話すと、またもや質問が飛んでくる。だが、よく考えれば答えはすぐにわかるはずだ。

この後はある人物の電話の相手の聞き込み、京都府警でその報告、華扇の家でアリバイトリックの解明、桜木家の稽古場であるものの持ち主の確認、ふたたび京都府警で狩矢警部の質問に答える、といったことをこなせばいいだろう。

21日は逮捕された犯人の自供を狩矢警部から聞いたり、ちょっとした質問に答えたりするくらいだ。

すっきりしたエンディングをむかえるには？

エンディングを見ておや、と感じた人がいるかもしれない。そう、このゲームにはいくつかのエンディングが用意されているので、場合によってはすっきりした最後をむかえられないのだ。スタッフロールのあとにある人物と、さらにある人物があらわれたら完璧。もしダメなら狩矢警部の質問の答えが的確でなかった可能性ありだ。丸西不動産と京扇堂に行き忘れていることも考えられる。

▲捜査で得た情報をもとに推理して的確な答えを狩矢警部にかえすのだ。

ACTION

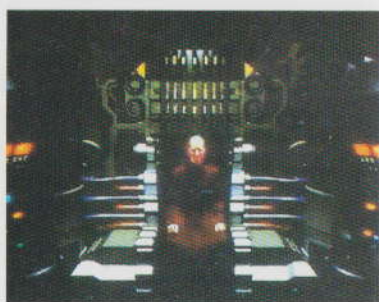
～アクション～

鉄人

GAME DATA
ジャンル・アクション
シナジー幾可学・94年4月9日発売
価格・8900円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

CGを駆使した初期の傑作アクション!

随所に入るビジュアルシーン、全30階もの巨大フロアを、敵を倒しながら進んでいく緊張感。そのフロアも重厚な雰囲気を漂わせていて、ゲームの世界にドップリと浸かることができる。「鉄人」の特徴としてはこんなところだ。ビジュアルシーンでは、敵役に俳優の嶋田久作氏が出演、雰囲気を盛り上げている。演出にも気を使い、鉄人がフロアを進んでいくCGを随所に入れながらよりこの世界にのめり込める作りになっているのだ。

ゲームの世界に浸かれるのはいいが、広大なフロア内を敵を倒しながら進んでいくのは容易なことではない。そこで、全30階のフロアマップを、武器・アイテムを含めて紹介しよう。フロア内のトラップなどは、先へ行けば行くほど複雑になってはくるが、激ムズというほどでもない。この機会にぜひクリアを目指してがんばって欲しい。

このゲームのポイント

全編3D画面のフロアを歩きまわるこのゲームでは、曲り角の先やドアの向こう側に敵が潜んでいるパターンが多い。このことを最初に頭に入れておいたほうがいいと思う。そして、後や側面から攻撃を受けた場合の素早い方向転換がダメージを減少してくれるだろう。

◀敵を攻撃するときには側面にまわり込んで攻撃したほうがいい。

■WEAPON

スタート直後の鉄人は武器を持っていない。あるフロアに置いてあるので忘れずに取っていこう。武器は4種類ありそれぞれ弾数制限がある。そして第5の武器も…。

SLUG GUN

▲最初に入手できる武器。威力はあまりない。

BURST GUN

▲2番目に入手する武器。これでだいぶラクに倒せる。

CHAIN GUN

▲3番目に手に入る武器で、唯一連射することができる。

BAZOOKA

▲4種類の中で最大の攻撃力を誇る。弾数が少ない。

■ITEM

アイテムは弾やシールドの補給物とマップやオプションのような追加機能物の2種類だ。フロアに置いてある。

▲補給アイテムは各フロアのあちこちに置いてある。見逃すな。

MAGAZINE
◀武器の弾を補給するアイテム。セーブルームでも補給できる。

SHILED ENERGY
◀シールドを回復してくれる。セーブルームでも補給できる。

MAP
◀各フロアのマップが見られる。早めに見つけるのが得策だ。

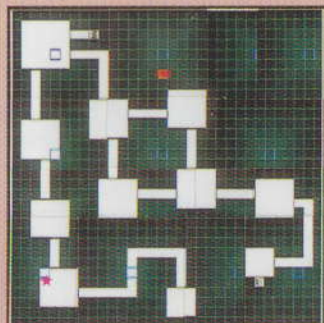
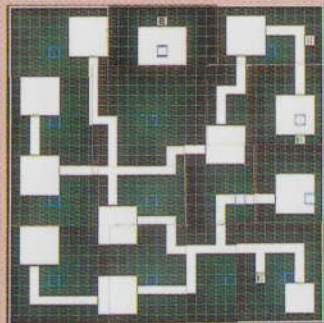
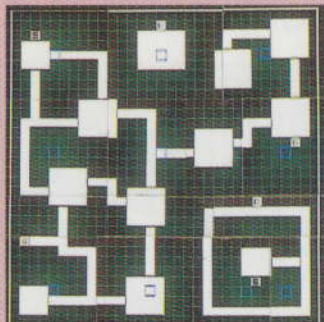
OPTION
◀シールドを増やせるものや移動が速くなるブーストがある。

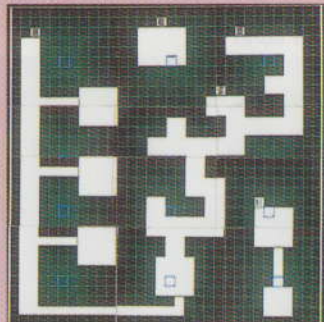
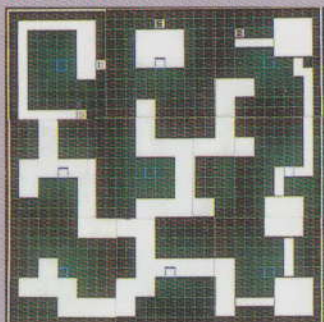
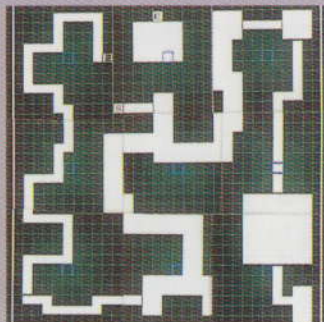
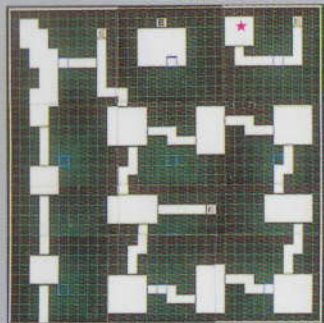
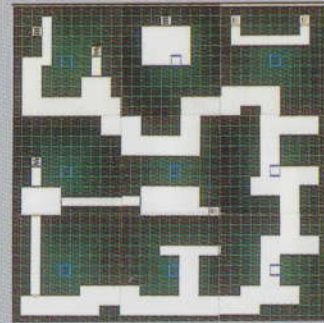
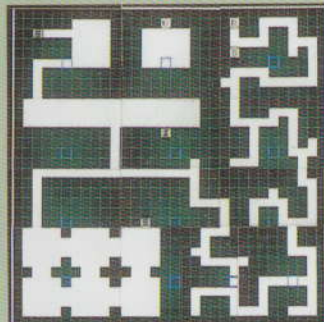
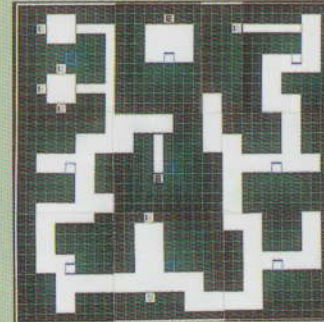
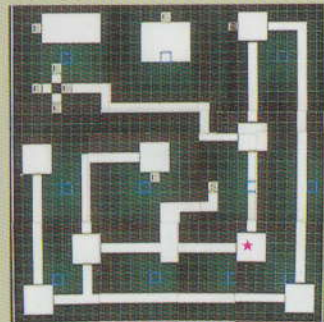
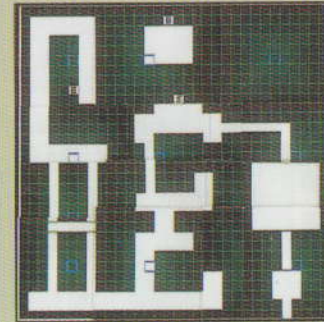
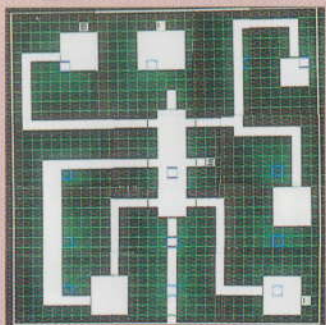
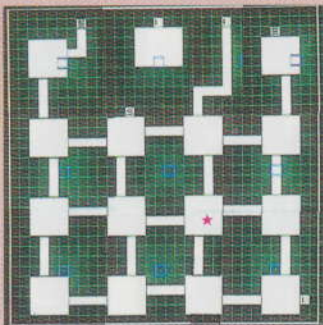
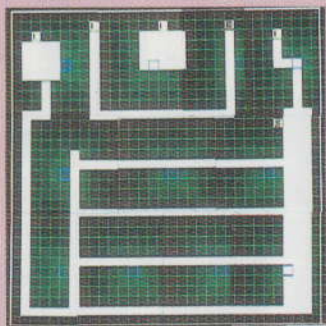
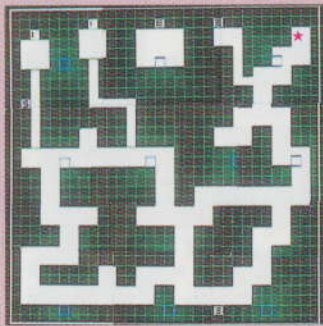
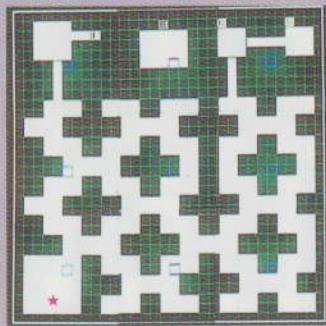
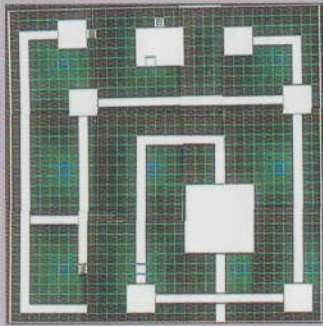
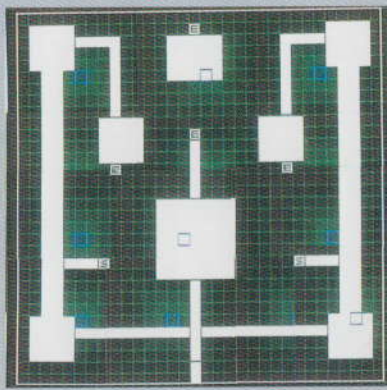
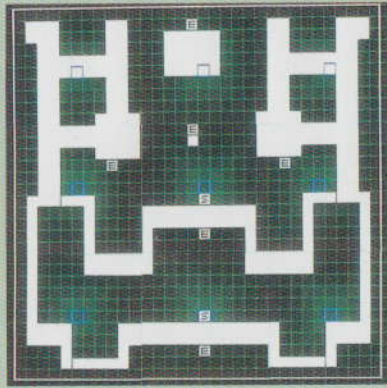
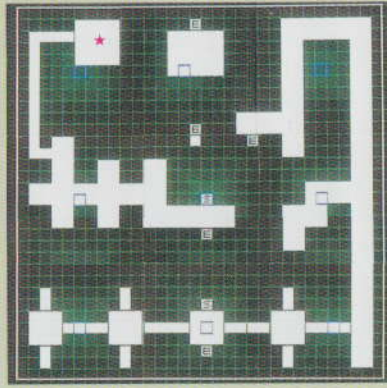
次ページからのMAP攻略について

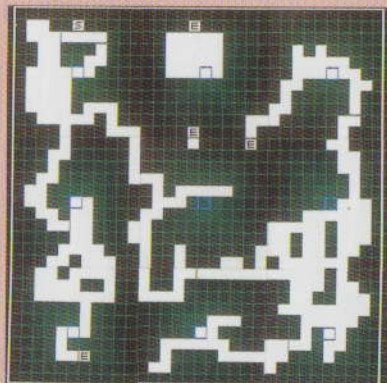
次のページからいよいよマップ攻略に入る。1F～18Fまではワンポイント攻略、19F～30Fまでは要点をまとめて解説した。各フロア中の"S"はセーブポイント・"E"はエレベーターを表している。補給アイテム2種類に関しては、あちこちに点在しているのでマップ上は割愛した。他のアイテムに関してはポイントを読んでほしい。

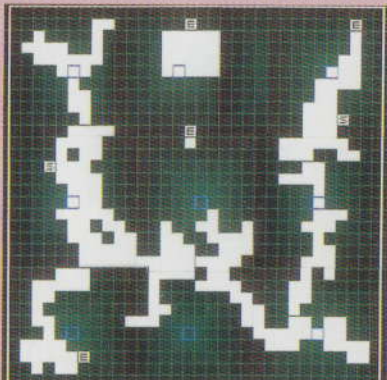
▼エレベーターは上にあがるものだけではないのだ。

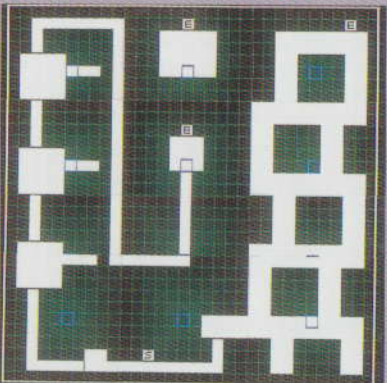
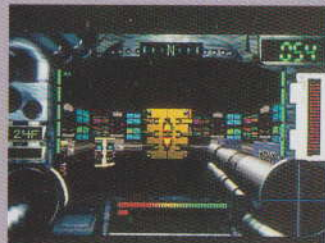
▲ゲーム中Pボタンを押すとマップも見られる(マップ取得後)。

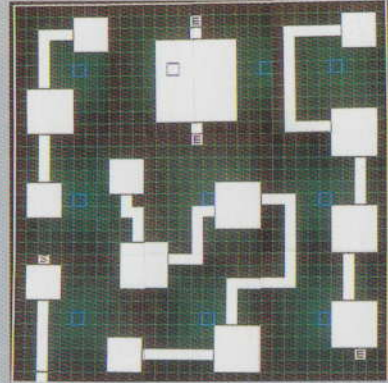
01F スタートして最初の部屋に武器がある。忘れずに取る。

[E]エレベーター　[S]サプライルーム　★各種アイテム

RPG
ADV
ACT
STG

13F なにより先に、セーブルームでセーブをすること。

14F ここのアイテムは16階から降りてきて取るのだ。

15F 長い通路の右ドアは奥から2番目が正解の通路だ。

16F シールドが置いてある。忘れずに取っていくことだ。

17F 入り組んだ構造のフロア。マップをよく見て移動しよう。

18F 第三のボス出現。さして強くはない。速攻で倒せ。

19F いきなり通信が入り、妨害電波を止めてくれといわれるのだが、この時点ではどうしようもない。また、ここにはボスがいるが、戦うのはまだ先だ。先へ急いだほうがいいだろう。

20F 床に描かれている四角形の模様。これは地雷だ。踏んでしまうとかなりダメージをくらう。特に敵と戦っている最中は気をつけること。敵を倒しても地雷で死んだらシャレにならない。

21F 壁に埋め込まれているレーザーは、あらぬ方向から攻撃を受ける場合があるので、破壊していくのが得策だ。また、このフロアで、次の武器を手に入れることができる。強力だ。

22F

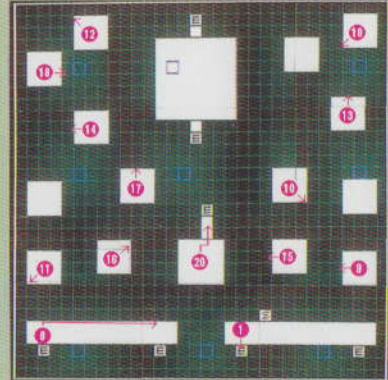
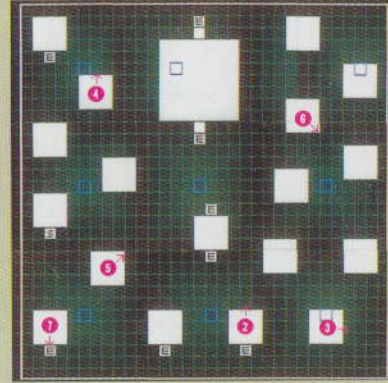
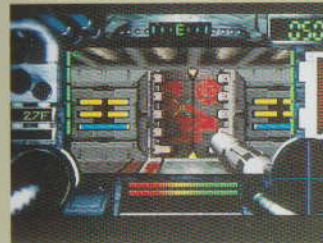
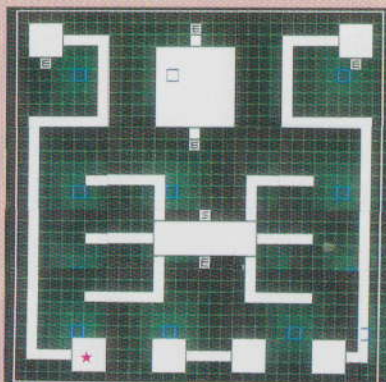
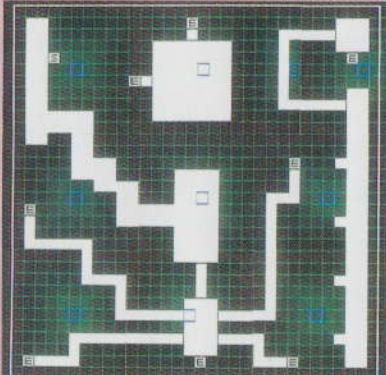
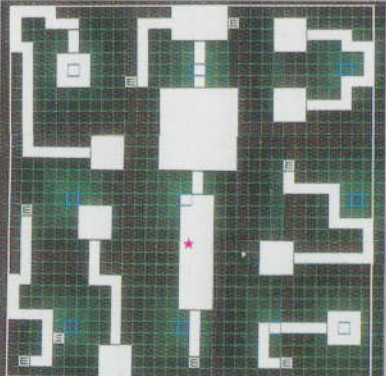
曲り角が多いフロアで、しかもそこには写真の敵が潜んでいる場合がある。この敵は普通に攻撃しても倒せない。動きだして正面の扉？　みたいなものが開閉しだしたら攻撃するのだ。

23F

ここも22階同様角の多い作りをしている。写真の敵からこっちが攻撃を受けると、少しの間動けなくなってしまう。敵の攻撃をうける前に倒してしまうことだ。

24F

壁のスイッチを破壊しないと開かないドアが3つある。まずはその部屋にいる敵を接近戦で倒し、スイッチを破壊する。その先にはイベントが待っている。そして19階のボスと対戦だ。

25F

このフロアからワープゾーンが出現する。まだ簡単なものなので迷うことはないだろう。ワープ先に敵がいることもあるので、攻撃体制を取っていることが必要だ。

26F

このフロアと27階はワープだらけのフロアだ。28階に行き着くには、この階で正解の部屋にワープしなければならない。マップには正解ルートのみを載せるので、参考にして欲しい。

27F

ここから28階にいくことはできない。26階から27階の一部屋を経由して28階へいくのだ。だから、あくまでアイテム確保＆セーブを考えて移動すること。もちろん敵も出現する。

28F 部屋をはさんでの六叉路には敵が潜んでいる場合が多いので注意すること。もちろんアイテムもある。いよいよ終盤に迫ってきたフロアにしてはそう難解ではない。嵐の前の静けさ？

29F コンテナを動かして通路を開けながら進んでいくというちょっとしたパズル的要素のある場所がここにはある。そう難しくはないので、すぐに正解がわかるだろう。その先は30階だ。

30F いよいよ最終フロア。エレベーターを降りるといきなり透明の壁に阻まれる。ぶつかると衝撃をうけるのですぐにわかる。左右に移動しながら進むのだ。ここにはシールドがある。

■ついにたどり着いた30階、だが――。

30階中央の道を進んでいくと、イベントが発生する。ついに、最終ボスと対決か？　ところが、ちょっと様子が違うのだ。まずは、このイベントシーンをよくみよう。ボス敵が出現するが、ここまできていれば、敵ではない。イベント終了後、ある人物によって1階に突き落とされてしまうのだ。そして再び30階を目指すことになるのだが……。

▼いよいよ最後の敵かと思いきや、ただのボス敵だ。楽勝だぞ。

▲こいつを倒すとイベントが始まるのだ。その後1階に落とされる。

■この先に待つものは？

1階から25階までは、エレベーターで一気にあがることができる。そこから先のフロアでは、各階で戦闘が待っているのだ。面倒だが、1体倒したらセーブしに1階へ戻る、というやりかたを繰り返したほうが無難。

1階には最後の武器が置いてある。これは必ず取っていくこと。そして…!!

◀イベントを見れば最終ボスの正体がわかる。意外なヤツが…。

■鉄人・ワンポイント

1.先手必勝攻撃！

フロアを進んでいくと、だんだんと敵の姿が見えてくる。こういう場合は敵が攻撃をする前に撃破することだ。敵がいきなり出現する場合もあり、この場合多少のダメージは仕方がない。そして壁に埋め込まれているレーザー砲は、軽視しがちだが連発で食らうとダメージは大きい。確実に破壊していくことが重要になってくるのだ。

◀だんだんと近づいてくる敵は連射して速攻撃破すること。もたもたするな。

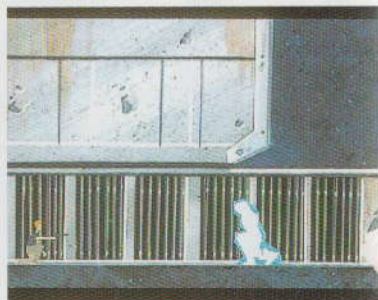
▶これで、ほかの出現パターンでのダメージのみですむ。覚えておくと違うはず。

2.L・Rで平行移動

L・Rボタンでできる平行移動。曲り角などで使うと敵がいても即応戦できる。攻撃を受けながら方向転換していては、シールドがもたない。曲り角では、平行移動のクセをつけておくといい。また、角から半分だけ体を出して攻撃すると敵の攻撃をうけずに攻撃できる。覚えておこう。

異世界に迷い込んだ主人公を脱出させろ

パソコンで生まれ、家庭用ゲーム機では、スーパーファミコンに移植されたこのゲーム。そのスーファミ版をはるかにしのぐビジュアル&サウンドで登場したのがこの3DO版だ。

内容は、研究の途中で異世界に飛ばされてしまった主人公を操って、その世界から脱出させること。このゲームでは、主人公を始め、登場キャラはすべてポリゴンで描かれている。そのリアルな動きは見ているだけでも楽しい。が、操作するとなると楽しいだけではなく、アクションゲームとしての難しさを堪能できるだろう。さらに、アドベンチャー的な謎をといていかないと先へは進めない。

この本では、ほとんどの謎については説明しているが、アクション部分に関してはプレイヤー次第だ。コツをつかめば必ずクリアできるはず。あきらめずに何度も挑戦して欲しい。

このゲームのポイント

主人公ができるアクションは歩く・走る・ジャンプ・ダッシュ・ダッシュジャンプ・しゃがむ・撃つ(3種)にわけられる。どんな場所でも必ずこの動作のどれかでクリアできる。また、方向キーは微妙な角度でもズレると命取りだ。慎重な操作を心がけるようにしよう。

◀さまざまな謎が主人公を待ち受ける。頭を働かせることが必要。

■ストーリー

ある嵐の夜、物理学者レスター・ナイトチェイキンは、研究所で粒子加速の実験に没頭していた。その時突然、稲妻が闇を切り裂き研究所を直撃、実験装置は暴走し爆発を起こした。爆風に巻き込まれたレスターは未知の世界(アウターワールド)へと飛ばされてしまう。今まで誰も目にしたことのない世界で必死の脱出を試みるレスター。さまざまな罠、執拗(しつよう)な敵の攻撃をかいくぐり、レスターは元の世界に戻ることができるのだろうか?

◀研究に没頭するレスター。この後とんでもないことに…。

▶稲妻の直撃を受けたレスターは異世界に飛ばされてしまう。

■主人公のアクション

歩く

方向キーの左右を押すと、押した方向に歩く。一番基本的な動きだ。歩いているときに、その方向と逆にキーを入れれば方向転換をさせられる。

しゃがむ

方向キーを下に入れると、しゃがむことができる。画面が切り変わる瞬間にキーを下にいれておけば万が一次の画面に敵がいても避けられるのだ。

ダッシュ

Aボタンを押しながら方向キーの左右を押すとダッシュすることができる。歩いている時にAボタンを押せば、ダッシュに変えることもできる。

撃つ

あるところで銃を拾った後、立ち止まっているときにAボタンを押すと銃を撃つことができる。"走る"との使い分けになれることが必要だ。

ジャンプ

▲落し穴の前でよく使うことになるジャンプ。

止まっているとき、歩いているときに関わらず、Bボタンを押すとジャンプすることができる。

ため撃ち

▲壁を壊すときなどに使う。エネルギー消費大。

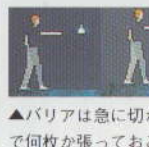
Aボタンをしばらく押して、銃口が白く大きく光ったらボタンを離す。これで強力なため撃ちができる。

ダッシュジャンプ

▲よく使うことになるので練習しておこう。

ダッシュしているときに、Bボタンを押すとダッシュジャンプができる。通常のジャンプより距離が長い。

バリア

▲バリアは急に切れるので何枚か張っておこう。

Aボタンを少し押し続け、銃口が小さく白く光った後離すと、バリアを張れる。一定数敵の弾を防げる。

●スタート直後

ゲームスタート直後、主人公は水中に出現する。すかさず、方向キーの上を連打すること。そうしないとおぼれてしまう。画面が切り変わり、水面に顔を出したら方向キーの下を押そう。

▲いきなり水中に出現する。即方向キーの上を連打するのだ。

▲画面が切り変わったら方向キーの下を入れると早く出る。

MAP・A

●A-[2][3][4]まずは右へ移動

まずは右へ移動。次の画面にはヒル？がいる。Aボタンを押すと出るキックでやっつけよう。

●A-[5]野獣登場！　左へ走れ！

マップA－5で野獣が登場。ビジュアルシーンが終わったらA－1までダッシュする。ツタにぶら下がったら、今度はA－5まで再びダッシュ!!

●A-[6]牢屋を壊し銃を拾う

画面が変わると、レスターは檻(おり)の中。方向キーを左右に入れると、檻が揺れて脱出できる。同画面右端の銃をしゃがんで手に入れたら檻の中にいた仲間と共に右へ移動。A－8には敵がいる。銃で倒せ。

◀方向キーの左右を押して檻を揺らす。何度か揺らせ。

▶A－6には銃が落ちている。必ず拾っていくこと。

●A-[9]バリアで応戦

A－9まで来たら、画面右のほうでバリアを何枚か張る。これで追っ手の攻撃をしばらくしのげる。敵への攻撃はキリがないので、しないこと。バリアに専念する。

仲間が鍵を壊したら右へと移動しよう。

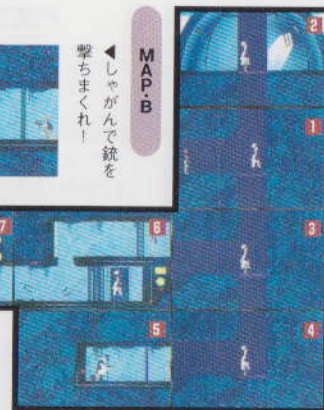
3DO バイブル

●B-[5]回路を壊す

B－1からB－4にエレベーターで移動する。B－4からB－5に画面が切り変わる瞬間、しゃがんで銃を撃ちまくる。これで敵は倒せるはず。そしたら左壁を撃って回路を壊すのだ。

MAP・B

◀しゃがんで銃を撃ちまくれ！

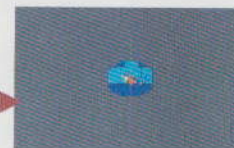
◀敵を倒したら立って左壁を撃つことで回路を壊せる。

●B-[6][7]下水管に落ちる

回路を壊したらB－3に移動。左へと進む。B－6の壁をため撃ちで壊し、左端で方向キーを下に押す。ワープ後、敵を無視して進む。B－7では方向キーの上を押すと画面上にワープ。仲間が追いつくのを待って、マンホールに落ちる。

●下水管ではガスに注意しながら進む

左・右・左・右の順に進む

構造的には簡単な下水道。問題は3カ所にあるガス。これに当たるとあっという間にホネ。ギリギリまでガスに近づき、タイミングを見て移動しよう。

▲ガスにギリギリまで近づいて待機。タイミングを計る。

▲ガスが止まった瞬間、移動するのだ。けっこうシビアだ。

MAP・C

●C-[1]銃のエネルギーを補給

C－1の画面左で銃のエネルギーを充電。次に3重の壁をため撃ちで破壊する。C－3の敵を倒してC－4へ移動。ここはすぐに崖なので走るな。

◀銃のエネルギーは必ず補給していくこと。

●C-[4][5]崖でジャンプ

C－4の崖ギリギリに立つ。そしてBボタンを押してジャンプするのだ。うまくいけば、C－5の崖上に着地できる。そこで右壁に向かってため撃ちをすれば次に進むことができる。

▲歩いて崖ギリギリに立つ。そしてBボタンでジャンプする。写真の位置ならまちがいなく着地できる。

●D-1 2 3 ゲーム中最大の難所

MAP・D

このゲーム最大の難所がこの洞窟内ステージだ。やらなければならないことが2つある。まずはD－1の穴に落ち、続いてD－2の穴も落ちる。D－3からD－4へ移動しよう。

●D-4 5 6 落石ゾーンをダッシュジャンプで突破

D－4では崖の端からジャンプで移動する。D－5の激しい落石はダッシュジャンプの連続（方向キー＆ABボタン押しっぱなし）でかけ抜ける。D－6の落石はスキを見て抜けよう。

▲D－5の落石はダッシュジャンプで素早くかけ抜ける。

▲D－6は落石のタイミングを見て、走り抜ければいい。

3DO バイブル

●D-7 8 9 10 上下の敵はジャンプでよける

◀写真の位置でジャンプ。着地したら止まる。

▶位置を調整してさらにジャンプを繰り返す。

D－7の上下の敵はジャンプを使ってクリアする。D－8は上の敵を銃で撃って縮めさせ、その間に素早くジャンプで抜ける。D－9にきたら落し穴の端でジャンプ。さらに下の敵もジャンプで抜けよう。

▲D－8では上の敵を銃で縮ませその間にジャンプだ。

●D-11 壁を破壊しD-5 まで戻る

▲D11の壁を壊す。これが最初の目的なのだ。

D－11に着いたら、右壁をため撃ちで破壊する。これでここはOKだ。そして来たときと同じようにジャンプをうまく使って、とりあえずD－5まで引き返そう。

▲来たときと同様にジャンプを駆使して引き返そう。

●D-5 4 ぶらさがっている生物を撃って左へ

D－5に来たら天井にブラ下がっている生物を撃つ。D－6に移動し、ツララ間をジャンプで移動する。

▲ツララとツララをうまく伝ってD－3に戻る。岩場の上に行ければ成功だ。

●D-14 足場の岩を左側から撃つ

D－3の岩場を左側に下りて、その岩の根元をため撃ちで破壊する。これでD－2に戻れる。そして、右に移動しよう。

▲左写真の位置で岩場の根元を破壊、そこを登っていく。D－2についたらそのまま右へ行き、D－12に移動する。そのまま右へと進んでいく。

MAP・D

●D-14 で壁を破壊、ダッシュでD-2 まで戻る

D－12～D－14までは、落し穴だけなので苦労なく移動できる。が、D－14で壁を破壊すると水があふれてくる。破壊した瞬間にD－2へダッシュで戻る。落し穴はダッシュジャンプで抜ける。タイミングが命だ。

▲壁を壊した瞬間、水があふれ出てくる。即、移動だ。

▲とにかく走れ。穴はダッシュジャンプで抜ける。

MAP・D

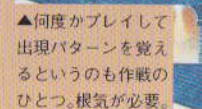
●D-15 壁を壊して左へ

うまくD－2にたどりつくと、水圧で画面上方に移動する。そこを右へ進み、D－15の壁をため撃ちで破壊する。これでこのステージはクリアだ。これで難関は突破したが、まだ先は長い。

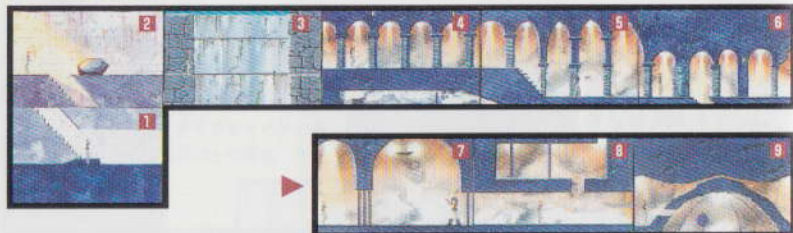
■アウターワールド・ワンポイント

とにかくタイミングが決め手だ

このゲームではすべてがタイミングにかかっているといっていい。画面が切り替わった直後はまずしゃがむ。走っていて穴を飛ぶ瞬間はワンテンポ早めにボタンを押すようにするといい。

▼階段からジャンプして着地した瞬間に敵が出現、というケースもある。

▲何度かプレイして出現パターンを覚えるというのも作戦のひとつ。根気が必要。

RPG
ADV
ACT
STG

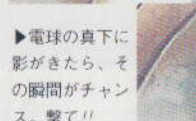
MAP·E

●E－6 7 8 9 爆弾をカベにはねかえさせる

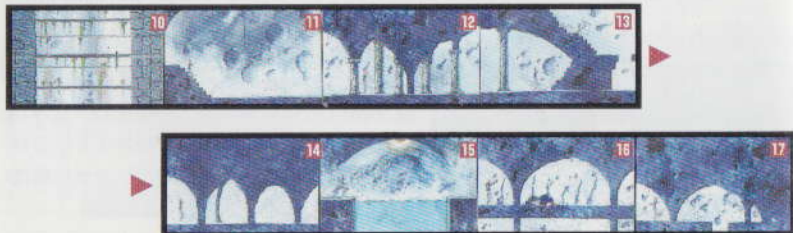
E－1の階段を上がり右へ移動。E－5の敵を倒してE－7に進む。壁の前でバリアを張り壁に近づく。詳細は右を…。

▲壁に近づくと壁が開く。開くと敵が爆弾を投げてくるので、素早く壁から離れる。これで壁にはねかえった爆弾が敵を爆破してくれるのだ。

▲よく見ると電球に影が映る。この影がミソ。

E－7の壁を破壊しE－8に進む。銃の充電を済ませE－9へ。ここでは電球を撃ち落とすのだが、ただ撃ち落としてはダメ。電球をよく見ると影が映っている。この影が真下に来たら撃て。

◀影は動いている。電球の右や左にあるときはダメだ。

▶電球の真下に影がきたら、その瞬間がチャンス。撃て!!

MAP·E

●E－6 13 12 11 敵を倒しシャンデリアを落とす

E－6まで引き返し階段を降りる。ワープで下に行ったら、まず左へ移動。画面が変わった瞬間に敵が出現するので倒す。倒したら、さらに左のE－11へいく。左端の階段を登りシャンデリアを撃ち落とす。

▲E－12の敵は素早く倒さないと、こっちがヤラれる。

▲E－11では、左側の階段に登りシャンデリアを撃つ。

●E－13 14 左・右同時出現の敵を倒す

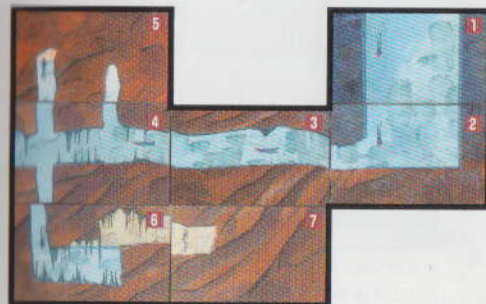
E－13を右に行こうとすると敵にハリ倒される。捕まったらAボタンを連打。逃れたらダッシュで銃を拾って攻撃だ。

▲E－13で敵に捕まったらAボタン連打で逃れ、ダッシュで銃を拾う。即、攻撃だ。モタモタしているとやられてしまう。敏速に行動しよう。

●E－14の敵は？

E－14では左右同時に敵が出現する。ここでは、左右にバリアを張って応戦するしかない。少しずつ中央へと移動する。

▲E－14に入ったらバリアを張る。右側に移動して再度バリアを張る。これで左右は守れる。敵が出現したら攻撃開始だ。バリアは何重にも張っておこう。

MAP·F

●E－15、F－4 5 7 の水中に飛び込む

E－14の敵を倒しE－15へ移動するとそこには水の張った場所がある。この水に飛び込もう。あとは上マップを参考に水中を移動する。途中F－5で息つぎをすること。そうしないと溺れる。そしてF－7で回路を破壊するのだ。

▲F－7で回路を破壊する。地面の敵に注意だ。

◀マップを参考に水中を移動。息継ぎは忘れずに。

●E－15まで戻り右へ移動

回路を壊したら、E－15まで戻るのだが、ここでも息つぎは必ずすること。E－15まで戻ったら、右へと移動する。電球を落として倒した敵を尻目にE－17へ。ここの穴に落ちれば次のステージへ進める。

▲行きも帰りも、息つぎはしっかりしていこう。

▲戻ったらE－15から右へと移動。倒れた敵がいる。

MAP·G

●G-1 2 3 4 5 壁を壊したらひたすらダッシュ

▲まずは右の壁をため撃ちで破壊する。そしてG－５までダッシュ。

G－１に落ちてきたらため撃ちで右の壁を破壊。そしてG－５までひたすらダッシュ。G－５についたら画面右よりに立ってバリアを張る。そのうちに仲間が天井から助けてくれる。それまでねばれ。

◀G－５では、バリアで敵の攻撃をかわすのだ。

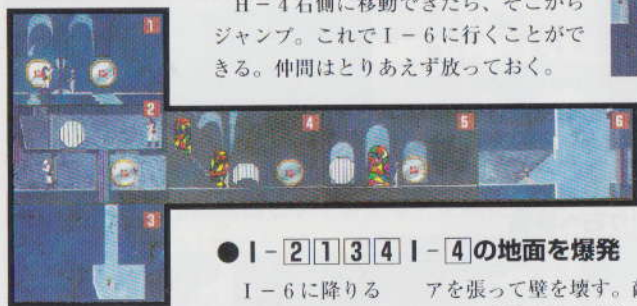
MAP·H

●H-1 3 2 4 まわり込んで仲間を助ける

H－１に出たら画面左に移動し、その後に右へ移動。これでH－２の建物のウラをまわることができる。H－３からH－２に入り敵を倒す。H－４まできたら、仲間の合図と共に走る。ジャンプはしてはいけない。

▲左から右にまわって建物のウラを通るのだ。

▲H－３からH－２に入って仲間を助ける。

MAP·I

●I-6 敵を倒し左へ

H－４右側に移動できたら、そこからジャンプ。これでI－６に行くことができる。仲間はとりあえず放っておく。

▲合図で走ると投げてくれる。

●I-2 1 3 4 I-4の地面を爆発

I－６に降りると敵が襲ってくる。バリアを使って倒し、I－２まで移動。逃げ遅れた敵が壁を閉めたらI－４に戻り階段を上る。I－１では右端にいき、バリアを張って壁を壊す。敵が爆弾を階下に３～４発投げたら倒して左へ移動。I－２にワープして敵を倒しさらにI－３にワープ。回路を破壊したらI－４まで戻る。床に穴が開いているので落ちるのだ。

MAP·J

●J-2 3 J-3のレバーを下げる

J－１～J－３までダッシュ。J－３右壁にあるレバーを入れて穴に落ちる。

●J-4 5 6 7 ひたすらダッシュする

J－４に落ちたら、ここもJ－７までひたすらダッシュだ。ちょっとでも立ち止まるとレーザーの餌食になる。J－７まできたら、中央に立って方向キーの上を押す。これでK－２までイッキにワープできる。

▲ひたすらダッシュでJ－７を目指す。立ち止まるな。

▲J－７中央で、方向キーの上を押しワープする。

MAP·K

●K-2 3 仲間と合流

K－２にワープしたら、K－３に移動。仲間と合流したらK－２に戻り、仲間を真似して画面右側からワープ。方向キーの上を押せばいい。

●K-5 スイッチを順番に押す

K－４にワープしたら右へ移動。乗り物のところで、ビジュアルシーンに切り替わる。乗り物に乗った状態で画面左上に操作パネルが表示される。そしたら方向キーの下・A・下・左・A・左・左・上・A・上・A・右・A・下・A・右・Aの順にボタンを押す。これで脱出だ。

MAP·L

●L-2 敵４人と応戦

L－１からL－２に移動すると敵が４人登場。L－４まで移動するとデモ画面が入る。L－５では方向キー右を連打するのだ。

●L-5 タイミングを見てレバーを入れる

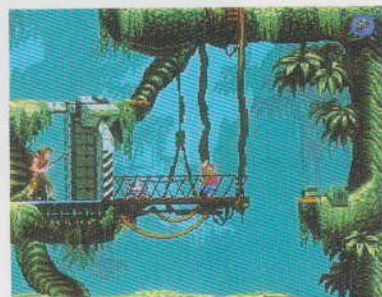
◀中央にきたらAを２回押す。

右端で待機し敵が中央に来たらAを２回押す。その後中央に移動すればクリア。

フラッシュバック

GAME DATA
ジャンル・アドベンチャー
インタープレイ・95年2月17日発売
価格・8800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

先に進みたければ、イライラしないこと

パソコン系の様々なハードに移植された、アクションアドベンチャー。プレイヤーによっては、このゲームがどんなゲームかわかるだろう。そう、これはこのP94で紹介されている『アウターワールド』の続編に当たるゲームなのだ。アウターを知らない人にとっては酷なことだが、このシリーズのゲームの難易度はものすごく高い。アクションや、アドベンチャーが苦手な人は決してプレイしないほうがいい。それほど難易度が高いゲームなのだ。いきなり脅すようで悪いが、自分に向いてないと思ったら手を出さない方がいいだろう。

さてこのゲームだが、基本的にはアクションゲーム。しかし、物語の進み方がアドベンチャーなのだ。君は監獄から脱出し、脱走を計る。しかし監視係の乗っている戦闘機に撃墜される。死のジャングルに不時着した君を待つものは……？

このゲームのポイント

とにかく『覚える』こと。このゲームで死ぬことは、日常茶飯事。ごく当たり前のことなのだ。なんの変哲もないところで、いきなり死ぬ。なんて当たり前。では、どうするか？　人間には学習する能力が備わっている。とにかく、メモを取りながらでもいいから、覚えること。

◀突然襲ってくる死の体験。いきなり来るものは致し方ない。

■プレイする前の鉄則

まず、セーブスタンドが見つかったら必ずセーブすること。次に何でもいいから詰まったら何でも試す。この2つが鉄則。あとは決して怒らないこと。怒りながらプレイしても決していい結果は生まれない。このゲームにおいては自分との戦いでもあるのだから。テクニック的な鉄則は、次ページからの攻略を読んでもらうとして、まずは各アイテムの役割を理解してもらう。どれもぱっと見では理解しがたい物ばかり。これらのアイテムはマップ上に散らばっている。必ずすべてを見つけ出し、イベントで活用してもらいたい。

最後に、このゲームを買った人は必ず「説明書を読む」こと。

◀ゲームに詰まったら、何でも試す。その前にきちんとセーブもしよう。

◀マップ場にあるアイテムは必ず持っていこう。どこで役に立つかわからないからね。

■これがゲームに登場するアイテムだ!!

アイテム	説明	アイテム	説明
ホロキューブ	主人公が記憶を消される前に残した映像を見ることができる。	労働許可証	職業安定所で手に入る。これがないとイベントが発生しない。
小石	センサーの上に置いたり敵の近くに投げて、注意を引くことが可能。	小包	依頼された仕事で、これをアジア支店からアフリカ支店に運ぶ。
カートリッジキー	手に入れたままでは使用できない。エネルギーチャージャーで充電。	モンタージュ	逃走したサイボーグ21の顔写真。手がかり用のアイテム。
IDカード	カードロックを解除したり、身分証明書の代わりにも使う。	制御基盤	ニューワシントンにある、発電所の正確な制御基盤。
テレポーター・シーバー	このアイテムを使うと、テレシーバーのある所まで瞬時に移動可能。	タイマー	発電所や、惑星の爆発までの時間がわかるアイテム。
アンチGベルト	重力をコントロールできるアイテム。レベル2に行くときに必要。	パスポート	ジャックという人物から、1500クレジットで譲ってもらえる。
クリスタルキー	キーロックを解除できる。特定の扉でしか使えないアイテム。	メカニカルマウス	センサーのある所に置くと動き回り、センサーを反応させる。
フォースフィールド	攻撃を防ぐ、バリアーを発生するアイテム。戦闘時に非常に役立つ。	マウスボム	置くと動き回り、自分を含む周りの人物に反応して爆発する。
ヒューズ	ヒューズの切れたスイッチに入れると、エレベータが作動する。	アトミックチャージ	ある人物よりもらえる、一番貴重なアイテム。惑星を吹っとばす。
マップ	ニューワシントンの地下鉄用マップ。各ホームにも貼ってある。	ダイアリーユニット	クラーク博士が残した記録が入っている。

■基本的なテクニックを身に付けろ!!

基本的なテクニックが身についてないのに、プレイしても先には進めないだろう。先ほども書いたが、まずは説明書を穴が空くほど見る。ゲームをプレイするのはそれからだ。そして、レベル1のジャングルで基本的な操作方法を完全にマスターする。これである程度の行動を取れるようになるはず。ここまでのテクニックである程度進めるようになるが、まだまだ不安が残る。そこで、一歩進んだ攻略法を紹介。P106～P109までを熟読し、頭にたたき込もう。

◀セーブすることで、かかる手間が半分以下になる。セーブスタンドを見つけて、必ずセーブしよう。

◀シールドがなくなったら、すぐにこれでエネルギーを回復させる。またカートリッジキーも充電できる。

①こまめにセーブする

当たり前。これだけは絶対に守ってもらいたい。このゲームではセーブできるポイントがあって、そこでしかセーブできないからだ。『セーブスタンド』は、かなりの間隔を置いて設置されている。ということは、セーブし損ねるとかなり戻されることになる。

●セーブスタンド

▲各レベルに、最低2つある。

▲セーブスタンドから復活。

②エネルギーチャージャーを利用しろ

このゲームでは、プレイヤーにはシールドが張られていて、敵の攻撃を防げる。シールドが0になった状態で攻撃を食らうとアウト。このエネルギーチャージャーで充電すれば、一気に4まで回復する。カートリッジキーはこのシステムで充電してからでないと、使えない。

●エネルギーチャージャー

▲重要なポイントにある。

▲シールドがなくなったら充電。

③すぐ使うアイテムを常に表示する

アイテムを使うときは、画面の右上に表示させてからでないと使えない。『フォースフィールド』などのよく使うアイテムはいつも表示させておきたい。右上に表示させておけば、いきなり使用することができる。戦闘時に活用できるアイテムはなるべく表示させておこう。また、イベントで使うことになりそうなアイテムでも同じ事がいえる。

◀アイテム欄で持っているアイテムを確認しておき、すぐ使いそうなアイテムを表示させておく。

◀この2つのアイテムは常に表示させておこう。

3DO バイブル

■基本的なテクニック(アクション編)

■フラッシュバック

主人公をジャンプさせたり発砲させたりと、このゲームではやるべきことが結構多い。基本的なアクションは取扱説明書にも書いてあるが、このゲームで必要とされるアクション・テクニックはまだまだある。そのすべてを使いこなせるようになったとき、先に進むのが、かなりたやすくなるだろう。これから紹介することでいちばん重要なのが、①の『先行入力』。これができないと、まるでお話にならない。とくに戦闘時に効果を発揮するので、是非とも活用したい。これから紹介するテクニックの他にもいろいろある。あるゆる場面を利用するのだ。

◀ダッシュやジャンプはごく当たり前のテクニック。

❶先行入力

「行動を起こしたときに、すでに別の技やテクニックの入力をすます」これが先行入力。主人公をジャンプさせた後に、すぐ発砲する場面がある。上方向に敵がいるときにすぐ攻撃したい場合、よじ登ると同時に発砲の手順をふんでいれば、すぐに攻撃できるのだ。このテクニックは、いろんな所で応用できる。

<敵と戦う時に絶対必要>

敵と戦うときに、いちばん効果を発揮する。たとえば、自分より低い段に敵が2体いたとする。この場合、降りるときに発砲の先行入力を済ませておく。するといきなり攻撃ができ、敵からの攻撃を受けずに済むのだ。

▲ジャンプでも降りてもいいから、とりあえず下に向かう。下に向かう動作が始まったら、銃を出すようにするのだ。

Ⓐ床から降りた後

まず、床から降りる動作を行う。主人公の降りる動作が始まったら、Bボタンを押す。Bボタンがきちんと押されていれば、降りると同時に発砲できる状態になる。ジャングルでこの技を覚えよう。

▲降り始めたら、Bボタンを押し続ける。

Ⓑ転がった後

右下を入力して転がった後、すぐにBボタンを押し続けよう。すると、すぐ発砲できる。

▲まず転がろう。そしてBボタンを押す。

▲転がり終わると同時に攻撃できるのだ。

RPG ADV ACT STG

■敵に勝つためのテクニック

先ほども紹介した「先行入力」を完全にマスターすること。このゲームでは、かなりの数の敵が出現する。しかも場所によっては、1度に4体を相手にしなくては行けないところもある。このゲームでは、ほかのアクションゲームのようにキャラクターがスムーズに動かない。これらのテクニックを使うことにより、少しでもプレイしやすくするのだ。といったところで戦闘時のテクニックを紹介。

▲目の前にいる敵を撃滅せよ。すべて撃ち殺せ！

❶コンバットロールを使いこなす

『コンバットロール』は、銃を出している状態で、右下もしくは左下を押すと出せる。基本的には普通の回転と同じだが、こちらのほうが銃をあらかじめ出している分、スキなく攻撃できる。この技を使う場面は、目の前に転がって通れる通路があって、先に敵がいる場合（こんな場面はめったにないが）。この時、通路の手前であらかじめ銃を手に持っておく。通路のところまで来たらしゃがんで、進みたい方向に十字ボタンを入力する。他にも、敵が攻撃しているなかをかいくぐって反撃するときに使える。

◀銃を出してしゃがもう。敵のスキを突いて素早く転がる。間合いも考えて転がるように。

◀間合いが合っていれば、攻撃していきなり倒せる。敵が2体いる場合は連続して転がろう。

❷敵との間合いに気を付けろ!!

転がり方と近づき方がわかったら、次は間合いの取り方をマスター。このゲームは、ドット単位の移動ができない、歩幅が広いのだ。そのためによく下に転落したり、肝心なところでジャンプを拒んだりしてしまう。プレイヤーにもこういった経験があることだろう。敵との戦いにおいても、間合いの取り方が大きく関わってくる。正確に間合いを計ろう。

◀向こう側に敵が見える。しかもいきなり発砲してきた。このあたりから転がるのがいいだろう。

◀間合いが合っているおかげで、ノーダメージで敵を倒せた。次に戦うときも応用しよう。

■各レベルの難関突破法を紹介

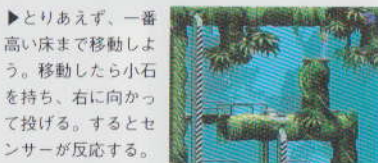
ここまでに紹介したテクニックを理解した君は、すでにゲームを進めていることだろう。ここでは、各レベルで難しいところをピックアップし、その解き方を紹介。今までに紹介したテクニックと、プレイヤーである君の直感力があれば、難解なエリアも必ず道が開けるはずである。といったところで、突破法を紹介する。プレイの役に立ててくれれば、幸いである。

LEVEL.1
ジャングル

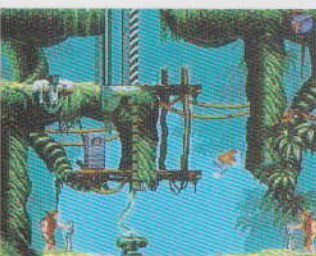
主人公が不時着した場所。レベル1のわりにはマップが広く、やることが多い。このレベルで基本操作を身につけよう。

Q1 エレベーターの上にある、『テレポーター』というアイテムが取れないのですが。

A 確かにこのエレベーターの上にあるアイテムは、わかりづらい。手前にこのエレベーターのセンサーがあるが、上の床に移ると、反応してしまい、エレベーターが上がってしまう。ではどうするか？　ここに来るまでに小石を拾っているはず。これをを一番高い床から右に投げるのだ。

◀ここにある小石を、テレポーターのあるところまで持っていく。その場所に行くまでなくさないでね。

▶とりあえず、一番高い床まで移動しよう。移動したら小石を持ち、右に向かって投げる。するとセンサーが反応する。

Q2 下の方にいる、2体の敵がじゃまで先に進めません。どうすればいいんですか？

A ここで出現する2体の敵は『ミュータントガード』といい、手に持ったライフルで攻撃してくる。ここの抜け方だが、まず銃を手に持つ。下に向ってコンバットロール。そのままその敵を撃破しよう。

◀下に向かってコンバットロール。着地してすぐに右→左の順に攻撃。

Q3 ミュータントガード×2体とレーザーを撃つ砲台があるところ。ここが突破できない。

A ここはレベル1の中でいちばん難しいところだ。ここでは、アイテムの小石が役に立つ。この小石を右に向かって投げ、敵の注意を引く。これで敵2体は右側に移動するはず。この後にコンバットロールで下に移動。すかさず発砲し、右にいる2体の敵を倒す。砲台は無視しよう。

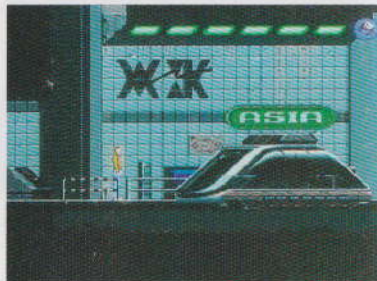
◀この位置から右に向かって小石を投げる。すると敵2体がそちらに向かって移動し始める。この後に右に向かって……。

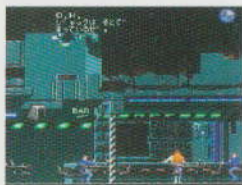
▶コンバットロールしたら、すぐに右に向かって発砲する。これで2体の敵を撃破できるはず。残った砲台は無視しよう。

LEVEL.2
ニューワシントン

ジャングルを抜けて、次に行く所。ここは全レベル中一番広く、やることが圧倒的に多い。ここをクリアできれば、何の心配もない。

まずどこに行けばいいのかがわからない。マップも広いし、どうすればいい？

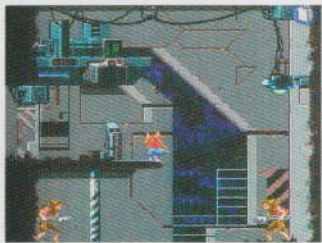
A 確かにここは広すぎる。しかもやることが多すぎ。まず、着いたばかりならアジアに行く。ここでイアンに会い、『フォースフィールド』をもらう。アジアにてひととおりの作業が済んだら、アメリカに向かう。ここでバーに行き、アフリカへ渡る。

▲このスペースポートに乗って、次の目的地へ。

この3カ所に行ってみる

[アメリカ]
▲ここでジャックに会い、パスポートをもらったりする。行く機会が多いところだ。

[ヨーロッパ]
▲ここにはセーブスタンドや、エネルギーチャージャーがある。仕事をもらうときに訪れる。

[アフリカ]
▲労働許可証が手に入る場所。これがないとこのレベルをクリアできない。必ず手に入れよう。

■5つの依頼をクリアしろ！

『フォースフィールド』を入手したら、ある男から全体マップをもらう。すぐに地下鉄でアメリカに移動する。エレベーターで上へ行き、バーに入る。ここでバーテンと話し、ジャックの情報をきく。また地下鉄を使ってアフリカへ。エレベーターで上に行き、職業安定所で所長に会う。ここでＩＤカードと労働許可証を交換。すぐにヨーロッパに渡り、セーブスタンドのあるところに移動。ここでエントリーし、アジアへ。ここにある受付で小包をもらい、アフリカへ向かう。小包を渡したら、もう１回エントリーしに行く。今度はあるＶＩＰをアフリカの非公開エリア２の奥に案内する。次の仕事は暴走したサイボーグの抹殺（まっさつ）。アフリカにあるカフェに行き、居場所を知る。サイボーグを倒したら、次の仕事へ。セーブスタンドの横から発電所へワープ。奥にある制御基盤のＣにカードを差し込む。最後の仕事は非公開エリア３にいるミュータントの抹殺。

◀このミュータントを倒したら、ここでのイベントはすべて完了。

3DO
バイブル

LEVEL.3
デスタワー

偽造パスポートを手に入れて、次のレベルへ向かった主人公。恐怖のゲームをクリアできるか？

空を飛ぶ敵が２体とミュータントが２体出現するところが抜けられない。

A ここは難易度が高い所だ。まず初めにミュータントの方を攻撃する。空を飛ぶ敵はエレクトリックオーブといい、こいつはしゃがんでる相手には攻撃できない。コンバットロールを使ってミュータントを撃破。残りのオーブは１回まとめる。できるだけ遠くにはなし、間合いを十分に開けてから立って発砲しよう。この方法はこの先のエリアでも通用する。

◀まず初めにミュータントを倒す。耐久力があり、テレポートを使うので、常に移動するように。

◀こいつは、いったん１カ所にまとめる。その後に転がりつつ間合いを広げる。そして攻撃。

LEVEL.4
パラダイスクラブ

タクシーステーションを越えてくると、バーを発見。しかし、そのバーには人影がなく、ただ、無機質な者たちが徘徊するだけだった。

バーの入り口がわかりません。どうすれば中に入れるのでしょうか？

ここはちょっと頭をひねればすぐ答えが出る。まず、入口のある画面を見てみる。するといかにも怪しい一点に気がつくはず。その部分にある物はガラス。これでどうすればわかるだろう。ここを同じ高さの床から銃で発砲すればいいのだ。

◀まず、２段目の床にいる敵を倒す。すぐに上の段に行き、隣の画面へ。ここですぐに右に向かって発砲する。ガラスを割ったら中へ。

センサーとスイッチのまわりに敵と砲台がある。ここにスイッチがあるのだが……。

いちばん簡単なのがスイッチのある床に向かって転がればいい。しかしこれではダメージを受けてしまう。床に着地したと同時にボムのトラップにはまってしまうのだ。ダメージ後の無敵時間を利用してスイッチまで移動しよう。

◀１回のダメージはしかたない。ここはあきらめてダメージを受け、無敵時間を利用する。この時間を利用してスイッチまで移動する。

LEVEL.5
牢獄からの脱出

牢獄にほうり込まれた主人公。脱出しようとするのだが、銃がない。しかも目前にレプリカントが立っている……。

Q1 触ると一撃で死ぬトラップがあって、その先に進むことができません。

A ここは、普通に進もうとしても絶対に進めない。どうすればいいかというと、先ほど手に入れている『テレポーター』と『テレシーバー』を活用する。これだけ。

◀ここから左に向かってテレシーバーを投げる。これでOK。

Q2 赤い敵が2体出てきてあっという間に倒されてしまうのですが……。

A まずコンバットロールを使ってエリアに侵入。2体目が登場するまで連続で発砲する。2体目が登場したらコンバットロールを使いつつ発砲。無理をするな。

◀はっきりいって強い。間合いを離しつつ発砲、の繰り返し。

LEVEL.6
モーフ星(1)

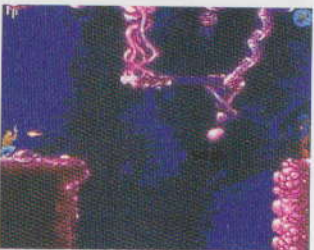
ついにたどり着いた最終目的地。ここでの目的は、この惑星を吹き飛ばすこと。最終決戦の幕開けである……。

Q1 3体のブラッディーモーフに訳もわからず倒されてしまいます。どうするの？

A トップクラスの難易度を誇る所。コンバットロールで下に移動。移動したら、3体をなるべく固める。まとまったら隣のエリアも使いながら少しづつ攻撃。

◀隣のエリアも活用したい。コンバットロールを使いまくれ！

Q2 となりの画面に出た途端に敵に攻撃され、弾かれてしまいます。どうすればいいの？

A とりあえずとなりの画面に行く。そして入ってすぐテレシーバーを穴に向かって投げる。すぐにテレポーターを使い、ワープ。エレベーターで上に行き、1匹ずつ倒す。

◀1匹だけ先に倒しても構わない。向こう側の敵は後回し。

LEVEL.7
モーフ星(2)

レベル7は、モーフ星の後半。マップはほぼ1本道なので迷うことはないだろう。クリアまであとわずかだ。

Q1 両脇が奈落の底で、テレシーバーを使っても何をしても移動できません。

A ここにテレシーバーを持ってくると、見事にハマってしまう。しょうがないから下に落ち、セーブスタンドからやり直すしか無いのだ。

◀こうなってしまったらしょうがない。下に飛び降りよう。

Q2 触ると一撃で死ぬトラップが3個も設置されていて、先に進めないのですが……。

A ここは、メカニカルマウスの動きをよく見ること。このマウスの動きとトラップが連動しているのだ。マウスが上にあるセンサーをふんだらトラップが消える。ということは…。

◀マウスの動きを見て、トラップが消えた瞬間に小ジャンプ。

Q3 敵の本拠地らしき所に移動したのですが、敵と砲台に阻まれて前に進めない！

A 砲台は、上の方にあるカメラと連動している。こればかりはしょうがないので、フォースフィールドを使って攻撃を防ぐ。しかも上からは機雷が降ってくる。それだけではあきたらず、ブラッデイーモーフまでいる。まず、機雷はコンバットロールでよけ、ブラッディーモーフに近づく。かなり近づいたらしゃがんで発砲。ブラッディーモーフを倒したら、核のカバーを攻撃。破壊したら左の端から、テレシーバーを投げてテレポート。

◀コアを攻撃し、破壊。テレシーバーを使ってテレポート。

◀コンバットロールを使って機雷をよける。

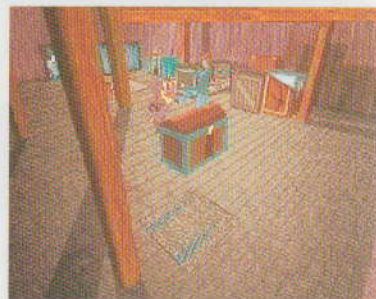
アローン・イン・ザ・ダーク

GAME DATA
ジャンル・アドベンチャー
ポニーキャニオン・94年10月21日発売
価格・7800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

何でも試すのが、クリアへの近道だっ!!

雰囲気が怖く、アクション性が高いアドベンチャー。それが『アローン』だ。もともと海外のパソコンソフトであったこのゲームは、日本に上陸して、様々なパソコン系ハードに移植された。見た感じは非常に地味だが、ポリゴンで構築された世界観は、今までのADVゲームと一線を画している。すでに3DOでは同ソフトの続編も発売されており、新たなストーリーが展開されている。

『アローン』は完成度の高さだけでなく、難易度が高いことでも有名なゲーム。

プレイヤーによっては、購入したはいいが途中で投げだした人もいることだろう。そこでプレイ再開の手助けとして、役立つ情報を載せておいた。情報の内容は、ゲームの解答ではなく、手に入るアイテムの意味や入手場所、モンスターの倒し方などである。これらの情報に君の判断力があれば、必ず道が開けるだろう。

このゲームのポイント

手に入るものは、とりあえずなんでも持っておく。それから〔おかしいな?〕と思った所は、すぐにいろんな事を試す。そして、こまめにセーブすること。この3つが最大のポイントである。プレイヤーの性別を選択するが、これは男の方を選ぶようにしよう。

◀怪しいと思ったら調べ、いろいろなことを試す。ADVの基本。

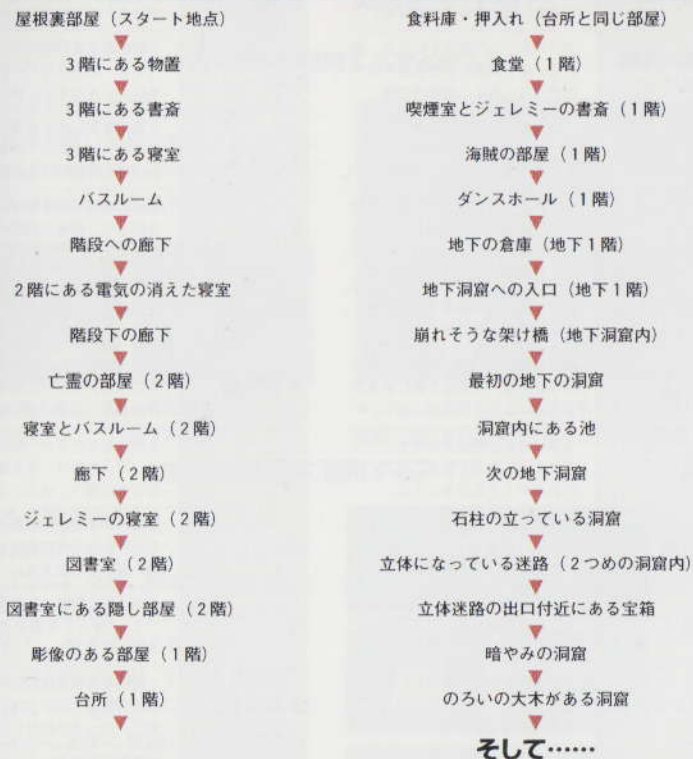
3DO バイブル

■部屋に行く順番を覚えるのが先だ

下に攻略までの順番を載せておいた。これを見て部屋に行く順番を覚えよう。基本的には自由に動き回れるが、場所によっては、特定の部屋に行かなくては入れないところもある。まずはこの屋敷にある屋根裏部屋の探索から始めよう。この部屋の探索からすべてが始まる……。

◀この部屋でゲームの感覚を掴もう。初めだからといって、セーブを怠らないように。

攻略手順

屋根裏部屋(スタート地点)
▼
3階にある物置
▼
3階にある書斎
▼
3階にある寝室
▼
バスルーム
▼
階段への廊下
▼
2階にある電気の消えた寝室
▼
階段下の廊下
▼
亡霊の部屋(2階)
▼
寝室とバスルーム(2階)
▼
廊下(2階)
▼
ジェレミーの寝室(2階)
▼
図書室(2階)
▼
図書室にある隠し部屋(2階)
▼
彫像のある部屋(1階)
▼
台所(1階)
▼
食料庫・押入れ(台所と同じ部屋)
▼
食堂(1階)
▼
喫煙室とジェレミーの書斎(1階)
▼
海賊の部屋(1階)
▼
ダンスホール(1階)
▼
地下の倉庫(地下1階)
▼
地下洞窟への入口(地下1階)
▼
崩れそうな架け橋(地下洞窟内)
▼
最初の地下の洞窟
▼
洞窟内にある池
▼
次の地下洞窟
▼
石柱の立っている洞窟
▼
立体になっている迷路(2つめの洞窟内)
▼
立体迷路の出口付近にある宝箱
▼
暗やみの洞窟
▼
のろいの大木がある洞窟
▼
そして……

場合によっては戻る時もある

部屋に入るたいていの理由が「その部屋でアイテムを入手する」といったところにある。基本的に初めのころ手に入ったアイテムは、後々役立つことになる。

RPG
ADV
ACT
STG

■アイテム一覧表

探索に直接的に関わるアイテムの、入手方法を載せておいた。

アイテム	入手方法
オイル缶	3階にある物置の棚の中と、1階にある台所の物置にある。ランプの燃料として使う。
インディアンの毛布	屋根裏部屋にある、キャビネットの中。2階の廊下の斧を投げるインディアンの絵にかける。
ランプ	屋根裏部屋にある机の上。主に暗やみを照らすときに使う。一定の期間有効。最後の大木に……。
重い小像	1階にある、真っ暗な寝室の中の机の上。2階からの階段下に飾ってある、鎧に向かって投げる。
海賊の宝箱の鍵	ダンスホールの壁近くにある、棚の上。地下洞窟の立体迷路を抜けたところにある、宝箱用の鍵。
3階の書斎の箱用の鍵	3階にある書斎の机の引き出しの中。同部屋にある宝箱を開けるときに使う鍵。それ以外は使わない。
ドレッサーの鍵	3階の2間続きの寝室にある花瓶の中（花瓶を投げて割ると手に入る）。同部屋にあるドレッサー用。
穴蔵の鍵	台所の食料庫の壁にかかっている。地下室への扉があるところで使う。それ以外は無用のアイテム。
ダンスホールの鍵	海賊の部屋で出現する海賊を倒せば手に入る。これは1階にあるダンスホールに入るときに使う。
花瓶	3階にある2間続きの寝室のベッドサイド。投げて割ることで、中にあるアイテムが手に入る。
救急箱	3階と2階にあるバスルームの戸棚の中。救急箱といえば薬。「使う」を選ぶと、薬の瓶が手に入る。
靴箱	1階の台所の物置の中に隠れている。この靴箱を取ったら「使う」を選ぶ。拳銃が手に入るぞ。
タリスマン	2階の図書室に付属する、隠し部屋の机の上。これを最後の洞窟の大木の祭壇に置いてから……。
スープの鍋	1階の台所にある、かまどの中にかかっている。これを食堂の机の上に置けば、ゾンビの動きが……。
びん	救急箱を「使う」で調べると手に入る。これを飲むと、体力が10だけ回復するのだ。ピンチのときに。
ダガー	2階の図書室に付属する隠し部屋で3本見つかる。イベントで必要なのは、刃先が波形の短剣のみ。
小さな鏡	3階の2間続きの寝室にあるドレッサーの中で2つ見つかる。これをあるところに置くと……。
蓄音機	2階にある、亡霊のいる部屋で手に入る。これを持っていないと、レコードの意味がなくなる。
剣	廊下の鎧の像を倒すと手に入る。主に戦闘時に使用する。海賊を倒すときに使おう。
にせものの本	2階にあるジェレミーの寝室の中。これを図書室の「何か仕掛けがある」の文字が出る所で使う。
ビスケットの箱	1階にある食料庫の中。これを食べると、体力が5だけ回復する。手に入ったらすぐに食べよう。
古いサーベル	3階の書斎にあるかぎのかかった箱の中。ジェレミーの書斎の壁にかける。戦闘時にも使用可能。
フック	最後の洞窟にある祭壇の上。これを使って、最後の洞窟の石の扉を開ける。
貴石	立体迷路の出口付近にある宝箱の中。暗やみの迷宮の出口の扉を開けるときに使う。
マッチ箱	2階の幽霊のいる寝室と、台所で手に入る。ランプに火を灯すときに使おう。それ以外はなし。
水差し	2階にあるバスルームの中。これは、押入れの中にある樽の水をくむときに使う。水といえば……。
矢	彫像のある部屋の彫像の足もと。これがないと弓の意味がない。一応、投げても使える。
弓	3階にある物置に立てかけられている。「使う」を選ぶと矢を飛ばすことができる。
ライター	1階にある喫煙室のテーブルの上。最後の最後で役に立つ。最後の洞窟で、マッチの代わりに使う。
ライフル	屋根裏部屋の箱の中。モンスターとの戦闘で、おおいに役立つ。弾丸が切れても投げて使える。
リボルバー	1階の台所の押入れにある靴箱の中。使用目的はライフルと同じ。弾数がライフルより多い。
「死の舞踏」のレコード	1階のジェレミーの書斎の本棚の中。ダンスホールで「使う」を選ぶと幽霊たちが踊り出す。

■アイテムの使用目的は大別すると2タイプ

このゲームに登場するアイテムは、大きく分けると2つ。1つが『スープの鍋』のようなイベントで使うアイテム。もう1つは『びん』など、探索するときに役に立つアイテム。イベント用アイテムはゲーム中に1個しか存在しない。探索のサポートに回るアイテムはいくつも存在し、使うことで効果が現れる。また、アイテムは重量に制限があるので、用済みになったアイテムは捨ててしまおう。

▲所持数や重さを覚えておくといいだろう。

（イベントで使用するアイテム）

イベントで手に入るアイテムは、たいてい難易度の高い部屋に配置されている。これらのイベント用アイテムは、決められた場所で使うと、効果を発揮する。

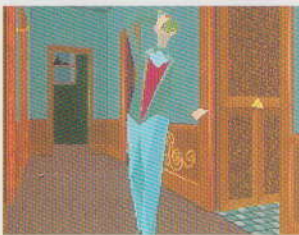
▲スープの鍋を発見。食堂に急ごう。

▲食堂の真ん中にあるテーブルに置くと……。

▲イベント用のアイテムが大半を占める。すぐに必要でないものは置いておくといいだろう。

（体力回復などに使用するアイテム）

屋根裏部屋で手に入る『ライフル』は戦闘時に使用するアイテム。体力を回復させる『びん』など、探索する際に役立つアイテムもある。これらのアイテムは複数存在し、使う場所を選ばない。ほとんどのものが役立つが、いつも持ち歩くとかさばってしまう。アイテムを使う状況になったら素早く使用し、所持数をアップさせよう。また、イベントアイテムと同じで置いておくことも可能。弾丸系のアイテムも、すぐに装填すれば所持数を増やすことができる。

◀弾丸系のアイテムはすぐにでも装填。手に入れたらさっそく使ってしまおう。

◀体力回復のアイテムは、全部で3つしか登場しない。大切に使おう。

■出現するモンスター一覧表

デルセトの屋敷に登場するモンスターは以下の通り。基本的には攻撃して倒せるものがほとんどなんだけど、なかにはいくら攻撃しても、倒せないやつが存在する。初めてこのゲームをプレイする人は、モンスターの区別ができず、手詰まりになる人も多いはず。モンスターは倒せるもの、倒せないものを理解し、勝てないときはすぐ逃げる。また、倒せるモンスターの中には、特定のアイテムでしか倒せないやつもいるぞ。

▲格闘だけで倒せるようになったら、一人前のモンスターハンターだ。かなり難しいけどね。

■モンスター一覧表

モンスター名	出現場所	倒し方
さまよい人	図書室	隠し部屋で手に入る、『波形のナイフ』で攻撃。
踊り場にいるモンスター	3階の階段の踊り場	彫像のある所に『小さな鏡』をそれぞれ置く。
踊る幽霊	1階のダンスホール	触れたらいけない、倒せないモンスター。
斧とインディアンの絵	長い廊下の端	絵に『インディアンの毛布』をかける。
海賊の幽霊	ダンスホールの隣	『剣』を使って攻撃する。かなり強いぞ！
巨大グモ	地下の洞窟	倒せないので、出会わないようにしよう。
ゾンビ	いたる所で出現する	格闘で戦ってもいいし、ライフルでもいい。
小さいゾンビ	3階の2間続きの寝室	格闘で戦うのがいちばん。動きが素早いぞ！
甲冑（かっちゅう）	3階からの階段下	『重い小像』を投げて攻撃。一撃で倒せるぞ！
バスルームのモンスター	2階にあるバスルーム	倒せないモンスターなので、相手にするな。

モンスター名	出現場所	倒し方
毒グモ	彫像のある部屋	このモンスターは倒せない。触れると即死。
ネズミ	地下にある倉庫	倒すことができないモンスター。すぐ逃げよう。
巨大なミミズ	地下にある洞窟	倒すことができないので、見つかったら逃げる。
羽のついたモンスター	いろんな所で出現する	格闘で攻撃して倒せる。ライフルが効果的。
半魚人のモンスター	地下洞窟	一応倒すことができるが、深追いは禁物だ。
弓とインディアンの絵	長い廊下の途中	矢を手で投げるか、弓を使って射ると倒せる。
クワガタ型のモンスター	地下洞窟	剣で攻撃して倒そう。ライフルで戦うと楽だ。
鳥型のモンスター	地下洞窟	遠いところから、ライフルで攻撃して倒そう。
のろいの大木	最後の洞窟	祭壇まで行き、根元に向かってランプを投げる。

以上がこのゲームに出るモンスターだ。倒せるモンスターは、基本的にはどんな手を使っても倒せる。アイテムと相談して、効率よく戦おう。

■モンスターは大きく分けると2タイプある！

この屋敷には、数多くのモンスターが徘徊（はいかい）している。なかには、そのモンスターに触っただけでこちらが死んでしまうものや、戦って倒せるモンスターもいる。何も知らないで、モンスターと対峙（たいじ）するのは自殺行為。的確な状況判断と正確な操作が、モンスターを倒す最大の攻略法なのだ。ここでは倒せるモンスターと倒せないモンスターの対処法を紹介。参考にしてもらいたい。

◀キックをメインに戦うと、ダメージを与えやすい。

▲不利になる前に片づける。これは戦いの基本だ。

◀特定のアイテム以外での攻撃は効果がない。表を見て、効果のあるアイテムで攻撃しないとだめだ。

（倒せないタイプのモンスター）

特定の場所にいるモンスターで、倒せないやつが存在する。これらのモンスターは、近づくと動き出すものと、アイテムを使うことによって動き出すもの2タイプある。近づいてから動き出すモンスターは、一定の間合に入らなければいい。アイテムを使うと動き出すものは、離れた位置でアイテムを使うようにしよう。倒せないモンスターの中には、触れただけでゲームオーバーになるものもある。動かさないようにしよう。

◀遠くから見ている分には何もしないが、近づいた瞬間に……。

▶モンスターが動き出し、こちらに向かって近づいてくるぞ。

（倒せるタイプのモンスター）

●格闘で倒せる

ゾンビや羽のついたモンスターなどは格闘で攻撃しよう。わざわざライフルを使うまでもないだろう。

●アイテムを使って倒すモンスター

海賊の幽霊や、図書室で出現するヴァカボンドは特定のアイテムでしか倒せない。モンスター一覧表を見て、該当するアイテムで攻撃。該当するアイテム以外での攻撃はまったく意味がない。もし持っていないようなら、すぐにでも探しに行こう。

◀普通に攻撃しても倒せない場合は、すぐにアイテムを使うようにしよう。

◀今までの苦労がうそのように、いとも簡単に倒せるのだ。楽勝ですね。

デルセト屋敷の8つある難所を撃破

前のページを熟読し、基本的な部分が理解できたことだろうと思う。しかし、基本がわかったくらいでは、先には全然進めない。そこでこの屋敷の難所を8つピックアップし、その解き方を紹介する。行き詰まったときに参考にするといい。

難所その1 3階にある「寝室」

3階の探索作業の中で、一番難易度が高い部屋。トラップがあるわけではないが、この狭い部屋の中で、敵が2回出現するのだ。まず初めに小さいゾンビが出現し、隣の寝室でも敵が襲ってくる。

初めのゾンビは、倒すことができるがかなり手ごわい相手。次に出現する羽のついたモンスターも手強く戦いにくい。

◀最初に出る小さいゾンビは、寝室の扉を閉めることにより、戦闘を避けられるのだ。

◀羽のついたモンスターは、一回隣の部屋に戻って体制を整えよう。戦うのはそれからでも遅くない。

難所その2 2階にある「寝室」と「バスルーム」

2階の東南の位置にある寝室とバスルーム。初めに寝室でのイベントをこなすわけだが、この戦いにくい部屋で、羽のついたモンスターが襲いかかってくる。バスルームでは、倒せない敵が出現する。

寝室は後回しにして、先にバスルームを攻略。まず、ダッシュして部屋に入り、救急箱を入手。同じ要領で水差しも取る。

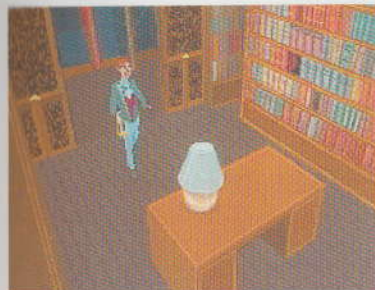
格闘戦の場合

寝室で出現する羽のついたモンスターを倒す方法は2つ。ひとつが格闘で戦う方法。この時、ベッドサイドの狭い部分で待ち攻撃する。

銃を使う場合

ライフルを使う場合も同じで、ベッドサイドのところまで移動。ここからライフルを発砲。このとき、座標を合わせるように。

難所その3 2階にある大きな「図書室」

2階での最大の難所。というよりは前半部分での最難関。モンスターは1体しか登場しないが、しかけがありそのしかけがわかりずらい。ただ、よく考えていると、図書室の利用目的はひとつしかない。

初めてプレイする人は、この部屋が図書室であることも気づかないだろう。というのもこの部屋は真っ暗なのだ。また、この部屋には仕掛けがあり、その仕掛けを解くと、隠し部屋に入れるようになる。お目当てのアイテムが手に入る。

1.ランプを入口に置く

ランプに火をつけて入口付近に置く。これで部屋の中が明るくなるはずだ。ランプは時間制なので、火を点けたら急いで行動を開始。

2.左の壁に向かって移動

部屋に入ったら、右の方に向かって移動。そのまま壁づたいに移動すれば、「何かの仕掛けがある」といったメッセージが表示される。

3.仕掛けを解こう

ここの仕掛けを解くには、ジェレミーの寝室で手に入る「にせものの本」が必要。この本を、メッセージの出た場所に置こう。

難所その4 1階にあるゾンビたちの「食堂」

1階の中央部あたりに、大きな食堂がある。ここはいろんな部屋につながっているんだけど、室内にはゾンビたちがたくさんいて、とても通れる状況ではない。では、どうすればゾンビたちを止められる？

この部屋に行く前に台所に行っているはずである。ここでかまどを調べて『スープの鍋』を手に入れているようなら、食堂へ移動する。ここでとりあえず部屋に入り、ダッシュで中央のテーブルまで近づく。テーブルの上に鍋を置く。

◀かまどにかかっている鍋を取ろう。このまま食堂へ急ぐのだ。

◀このテーブルに鍋を置く。するとゾンビたちの動きが止まる。

難所 その5

1階の「海賊幽霊」の部屋

後半にかけての難関のひとつ。この部屋では、トラップなどはないが、海賊の幽霊と戦う以外、脅威はない。海賊の幽霊は、倒せるモンスターの中ではいちばん強いと思われる。

食堂の近くにある部屋に、海賊の幽霊が出現する。この幽霊は無敵ではないが、『剣』による攻撃以外は効果がない。当然、接近戦になるわけだが、普通に戦ってもダメージを与えにくい。視点切り替えのために、見づらくなるからだ。

1.部屋の中間までダッシュ

こちらのほうが歩くスピードが速いので、部屋の中間地点まで一気に移動。ここまで移動すれば、戦いやすい視点になるからだ。

2.剣を出し、攻撃しつつ前進

剣を出して移動する前に、ライフルを使って幽霊を転ばせる。幽霊が転んだら、剣を手に持ちながら接近する。間合いに入ったら攻撃。

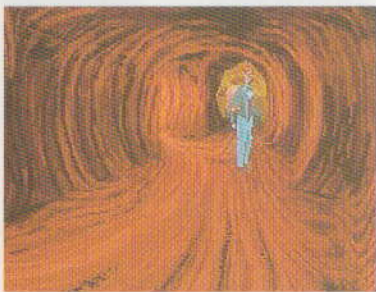
3.壁に追いつめて連続で攻撃

剣で攻撃しつつ、壁に追いつめる。これ以上移動できないと思ったら攻撃ボタンを押しっぱなしにしよう。

▲歩きつつ攻撃。▲連続で攻撃だ。

難所 その6

巨大ミミズの出る「地下洞窟」

屋敷でのイベントをすべて終えると、地下の洞窟にいくことになる。ここではオープニングでも登場している巨大なミミズが出現する。こいつは無敵なので逃げるしか手がないのだ。

無敵のミミズは、移動スピードがそれほど速くない。こちらのダッシュには追いつけないので、逃げるときはダッシュで移動。ただ、一度でも触れるとゲームオーバーになる。あらかじめ逃げ込むポイントを探しておこう。

◀ミミズが追ってきたらダッシュ開始。しばらく走っていると二又に通路が分かれるので、右側の通路にかけ込む。

◀通路の中に羽のついたモンスターがいるので倒す。モンスターを倒したら一度セーブして、奥の道を進む。

◀するとまたミミズに出くわすので、ダッシュして今来た道を引き返す。別れ道に来たら右に行き、次の地下洞窟へ移動。

難所 その7

落ちたら終わりの「立体の迷路」

最後の洞窟の手前にある洞窟。ここは名前通り構造が立体になっており、下の池には半魚人がいる。ここではより正確な操作が必要になってくる。こまめにセーブしながら、確実に進んで行こう。

このダンジョンは視点のせいか、かなり見づらい。足もとの床も幅が狭く歩きにくい。少し移動したらセーブしよう。

◀一番高い通路まで来たら、セーブする。ここでライフルを使って目障りな鳥を倒しておこう。

◀1歩ずつゆっくりと移動。落ちそうな方向に向いていたら、すぐに方向転換するように。

難所 その8

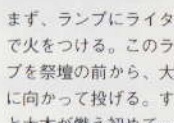
火の玉と半魚人が襲ってくる「最後の洞窟」

いよいよラスト。ここまで来たらクリアまであとわずか。ここでのイベントは、大木の所にある祭壇からフックを取る。その後にタリスマンを置く。それを置いたら火をかけ、すぐに脱出開始。

祭壇の上にあるフックを入手。次に祭壇の上にタリスマンを置く。その後にランプに火をつけランプを大木に投げる。

高台から降りたら、左に見える陸を目指す。ここでいったんセーブする。半魚人が向かってくるが陸には上がれない。

▶祭壇の上にあるフックを手に入れよう。

▶フックを取ったら、祭壇にタリスマンを置く。

まず、ランプにライターで火をつける。このランプを祭壇の前から、大木に向かって投げる。すると大木が燃え初めて……。

■最後に……

大木が燃えてもクリアにはならない。この屋敷を脱出しなくてはならないのだ。帰り道には敵がいっさい出現しないので、楽に抜けることができるはず。

◀すべての悪夢が清算される一瞬。辛い戦いもこれで幕を閉じる……？

RPG
ADV
ACT
STG

ドラゴンズレア

GAME DATA
ジャンル・アドベンチャー
T&E SOFT・94年3月26日発売
価格・8800円
コンティニュー（制限あり）
プレイ人数1人

アニメーションに合わせてボタンを入力

主人公であるダークが無数のトラップが潜む城に潜入。ドラゴンに囚われているダフネ姫を救出する、というのがこのゲームのストーリー。

もともとこの『ドラゴンズレア』というゲームは、LD（レーザーディスク）ゲームとしてアーケードで稼働していた。のちにアミーガやIBM－PC、そして3DOにも移植された。

プレイヤーは画面に流れるアニメに合わせて、方向キーとBボタンを駆使してトラップを抜けていく。この城で登場するトラップは全部で27個。難易度の高いトラップが配置されている部屋もあれば、あっという間にクリアできる所もある。1回プレイしただけでは、まずクリアできないので、最後に待つダフネ姫に会うには、何回もプレイすることになるだろう。根気のあるプレイヤーだけが、エンディングを見れるのだ。

このゲームのポイント

画面内を動くダークに合わせて、各ボタンを入力する。ボタンを押すタイミングは、場面によっては速かったり、少し遅めに押すところもある。このタイミングばかりは口で説明して、おいそれとできるものではない。何度もプレイして感覚をつかむしかないだろう。

◀基本的には、敵が襲ってきたときにBボタンで剣を振り、攻撃。

■ボタンを押すタイミングが大事

プレイヤーの分身であるダークは、こちらの指示にかまうことなく、勝手に行動する。部屋に入るときと脱出するときは、こちらの操作を必要としない。部屋に入り、トラップが作動したときから操作を始める。画面の見方によっては、方向キーによる操作の上下左右が逆になるところもある。手に持った剣による攻撃だが、これはBボタンのみを使う。この攻撃が少しでも遅れると、敵の餌食になりライフを減らすことになる。操作上で一番気をつけてもらいたいのが、「ボタンの押しすぎ」。ボタンを押しすぎると、まちがいとみなされてアウトになる。プレイする前に、この2つを頭に入れとこう。

◀初めのトラップを撃破した。次はどこに移動すればいいのだろうか……。

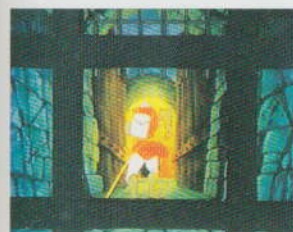
◀向こう側の床がオレンジ色に光っている。この光りが出た瞬間に、方向キーを入力。

最初の二つと最後のイベント以外はランダムで登場

一番初めにある橋のトラップとエントランスのトラップ、そして最後の戦い以外はランダムで登場。そのため部屋の順番を覚えていても、意味がないのだ。しかし、トラップ自体はいきなり作動しないので、どういったトラップかは部屋の入り口で判断できる。部屋の入り口に来たら、まずどのトラップか確認しよう。

◀部屋に入りトラップが作動する前に、部屋を確認しよう。

クリアまでの手順

橋を渡るところからスタート。まずは小手調べ、といった感じで、トラップ自体の難易度は低い。ここをクリアすると、城の玄関に入り、最初のトラップに遭遇する。ここも難易度が低い。

（27ステージがランダムで登場）

（クリア後、エンディング）

すべてのトラップをクリアしたプレイヤーは、晴れてエンディングを見ることができる。

RPG
ADV
ACT
STG

■トラップだらけの城に潜入　　難易度：　楽

城に入る前から、いきなりトラップが登場。トラップは難しいものではなく、小手調べといった感じだ。ダークが橋に乗り、真ん中あたりまで来ると橋に穴があき下に落ちかかる。このとき下から触手が出現。ここでタイミングよくBボタンを1回だけ押す。成功するとダークが剣を振るので、上を1回だけ押そう。

◀この時に方向キーの上を押そう。

■天井が崩れるエントランスホール　　難易度：　楽

ダークが部屋に入ると、いきなりガスが吹き出す。このガスは当然のことながら、触れてはならない。さらにガスが吹き出すと同時に、天井や床まで崩れだす。部屋に入って少しすると、入り口から向かって右側の扉が開く。ここで扉が開いてから1テンポおいて方向キーの右を押す。タイミングは少し早めがいい。

◀扉が開いたら右を押すように。

■天井から無数の蛇が出現　　難易度：　楽

ダークが部屋に入ると、向かって左の天井から蛇が出現。ここで出現と同じにBボタンを押す。その後すぐに右の天井から蛇が登場するが、何もしないように。初めに出た蛇が切られた瞬間、Bボタンを1回だけ押す。蛇を倒したら左手の奥から出現する蛇を無視。右の蛇を切った時点で方向キーの右を入れ続けよう。

◀右の天井から出現する蛇は無視。

■鍋の中には危険がいっぱい　　難易度：　楽

ダークが部屋にある鍋に近づくと、中からバブリースライムが出現。ここですぐ方向キーの上を押す。成功するとダークが棚にある薬を取るので、スライム目がけてBボタンを押して投げる。その後に出現するガスクラウドはタイミングよく（若干早め）Bボタンを押す。最後に出現するスライムは右を押して逃げよう。

◀口を開けたらBボタンを押す。

3DO
バイブル

■天井からタコが襲ってくる部屋　　難易度：難しい

部屋に入って少し進むと、天井からタコの足が出現する。この足が見えた瞬間にAボタンを押す。足を切ったら自動で奥に進むのでダークが着地すると同時に方向キーの右を押そう。ドアの手前まで移動したら、手前にある階段が赤く光るので、ダークの着地と同時に下を入力。成功するとダークが階段を登り始める。この後すぐに、中央にあるテーブルがオレンジ色に光る。ここでタイミングよく左を入力。テーブルに乗ったら上を入力。

▲細かく方向キーを押さなくてはならないので、混乱しやすい。1回1回、確実に入力しよう。

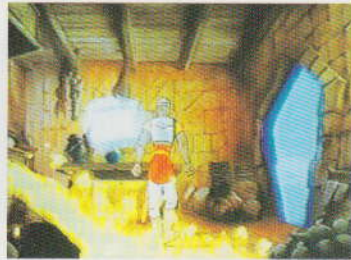
（攻略手順）

タコの足が見えた瞬間から、この部屋のトラップは始まっている。とにかく足の1本1本見てても操作が追い着かないので、画面全体を見るようにする。方向キーは1回だけ押すようにしよう。

▲足の出る順番を覚えよう。

▲ここまで来たら安心できる。

■「DRINK ME」?　　難易度：　楽

部屋の奥に「DRINK　ME」と書かれている紙が突如現れる。この紙は敵でもないし、襲ってこないので安心できる。ダークが部屋の中央まで進んでいくと、背後と向かって左の壁から、炎が吹き出す。ここで炎が出たときに方向キーの右を1回だけ押せば、右にある扉から脱出できる。

◀2カ所から炎が吹き出す。

■オーブの置いてある部屋　　難易度：　楽

部屋の中にきれいなオーブが飾ってある。ダークが引き寄せられるようにオーブに近づくと、腰に携えてある剣がオーブに吸い寄せられてしまう。この直後に床に電光が走る。

この部屋の脱出方法だが電光が走るまでは、何もしなくてもいい。電光が走ったら右、上、右の順に方向キーを押す。

◀リズミカルに方向キーを押そう。

RPG
ADV
ACT
STG

■落し穴に注意しろ！

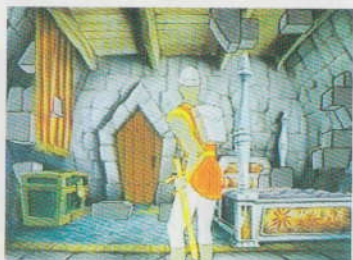
難易度：　楽

ダークが階段を上り始めると、いきなり坂に変化する。ダークが滑り落ちそうになるので、タイミングよく方向キーの左を入力しよう。成功するとダークが階段に戻る。登ろうとすると、今度は壁の穴から触手が伸びる。ここでBボタンを押して触手を斬り、すぐ方向キーの左を押す。左の壁が光ったら左を入力しよう。

◀触手を斬るタイミングが難しい。

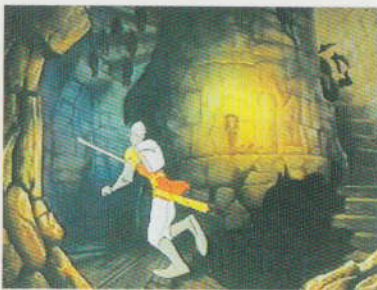
■ベッドと宝箱が見えるけど

難易度：　楽

ダークが部屋に入ると、奥のほうにベッドと大きな宝箱が見える。ダークが部屋の真ん中まで移動したら、部屋の奥にある扉が青く光るので、タイミングよく方向キーの上を入力しよう。それほど難しいトラップではないので、落ちついてボタンを押せば、楽にクリアできるはず。余計なボタンを押さないように注意。

◀難易度は低い。気楽にいこう。

■コウモリが襲ってくる階段

難易度：難しい

ダークが部屋に入ると、コウモリが襲ってくる。ダークは攻撃をよけてよろめくので、タイミングよくBボタンを押そう（タイミングがシビア）。コウモリを追い払うと、階段のある方向がオレンジ色に光る。ここでそのまま進むとアウトなので、だまされずに方向キーの左を入力しよう。階段を下りていくといきなり崩れ出すので、階段の向こうがオレンジ色に光ったら左を押す。コウモリのボスが現れたらBボタン。その後左を入力。

▲コウモリはBボタンを押して倒す。部屋の最後には、大きなコウモリが出現する。

（攻略手順）

よろめいたらBボタンで攻撃。コウモリを追い払ったら階段がオレンジ色に光る。ここで方向キーの左を入力。階段が崩れだしたら左を押し、コウモリのボスが出たらBボタン。その後に左を入力する。

▲ここで左を入力しよう。

▲ボスはBボタンを押して攻撃。

3DO バイブル

■謎の生物が出現

難易度：難しい

ダークが床の戸を開けて部屋に入ると、見たこともないような生き物が出現する。この生き物が見えたらBボタンを1回だけ押し、すぐに右を入力。ダークが階段を上り始めたら、すぐに方向キーの上を押す。前方から敵が出現したらBボタンを押し、敵が倒れたら方向キーの上を入力しよう。これで脱出できる。

◀階段を上がるともう1回出現。

■強敵「ブラックナイト」出現

難易度：難しい

ここに来て初めて敵らしい敵が出現。こいつは「ブラックナイト」といい、かなりの強敵。ダークがこの部屋に入ると、奥からブラックナイトが出現。ブラックナイトは剣を床に刺して電撃を放ってくるので、方向キーをタイミングよく右、左、上、左、右、左、右の順に入力。押すタイミングは、電撃が近づくより少し早め。電撃をすべてよけるとブラックナイトの近くに着地する。ここで、ブラックナイトが倒れるまでBボタンを連打。

▲初めの電撃さえよけきれば、後はひたすら剣で攻撃するのみ。電撃さえなければ簡単な所だ。

（攻略手順）

ブラックナイトが電撃を放ってきたら、方向キーを指定した順番に入力。すべての電撃をよけるとブラックナイトの近くに着地する。ここでBボタンを連打して攻撃。これでこの部屋は脱出できる。

▲方向キーは早めに入力。

▲とにかくBボタンを連打。

■今にも崩れそうなつり橋

難易度：難しい

ダークがつり橋を渡ろうとすると崩れだすので、かなり早めに方向キーの上を入力。ダークがジャンプしたら上を入力し、壁の向こうへ。少し広い所に来たら方向キーの下を入力。ここでコウモリが出現するのでBボタンを押す。右に見える橋がオレンジ色に光ったら、右を押す。この橋が崩れるのですぐに右を押そう。

◀崩れる？と思ったら上を入力。

■鉄の馬がある部屋に突入

難易度：　楽

部屋の中に鉄でできた馬が置いてある。ダークはこの馬に乗ろうとする。その瞬間馬が飛び始めてしまう。なすがままに進んでいくダークの前に壁や火が登場。ここで方向キーを一定のタイミングで右、左、右、左と入力。すべてよけきった後に方向キーの左を入力すれば、脱出できる。各入力は少し長めにするといい。

◀炎のときだけ入力し続けよう。

■ゴミ置き場の部屋

難易度：　楽

部屋に入ると右の方にゴミが山積みになっている。天井からテーブルが落ちると、そのテーブルが光線を発するので方向キーの右を入力。すぐに下を押し、またすぐに上を押す。各入力のタイミングは早めがいいだろう。初めに落ちてきたテーブルがオレンジ色に光るので、方向キーの左を入力する。

◀早め早めに入力するように。

■光が差し込む洞窟の入口

難易度：難しい

洞窟に入ると電光が走る。このときは何もボタンを押さないように。続いて馬が走ってくるのでタイミングよく左を押す。さらに馬が向かってくるので、方向キーの左を入力。成功すると、画面の左からトゲが出るので右を入力。洞窟の前に出たらナイトが剣を投げる。ここで画面が切り替わったら右を入力する。

◀馬が走ってきたら左を押そう。

■小さな池のある妙な部屋

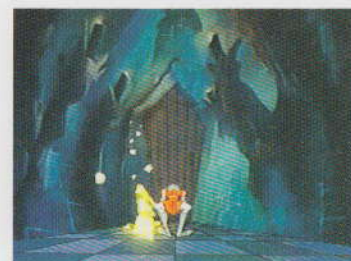
難易度：　楽

部屋に入ると右側の床が崩れ出すので左を入力。その後上を入力。前へ飛ぼうとするがここで右を押す。池の前に着地したら上を押して池に飛び込む。水蛇が出現するが無視して左を入力。池から上がり壁が崩れだしたら上を押して逃げる。ここでクモが出現。出現と同時にBボタン。扉の前まで移動したら上を入力する。

◀この水蛇は無視しよう。

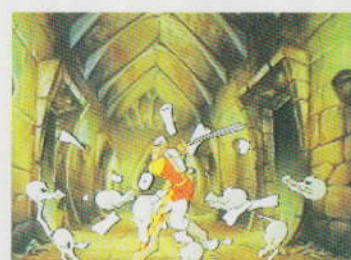
■碁盤の目の床の部屋

難易度：難しい

ダークが奥に行くと橋が動き出し、左側に火が落ちてくる。橋の右側がピンク色に光るが、だまされずに方向キーの下を入力。ダークが飛び退いたら今度は上を入力する。前と左の扉が水色に光るので、左の扉が光った瞬間に方向キーの左を入力する。ここまでの入力が成功していれば、自動で脱出する。

◀左側の扉が光ったら左を入力。

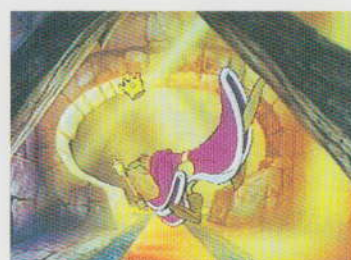
■いきなり骸骨が出現

難易度：　楽

通路の両脇から骸骨が出現。ここで上を入力。次の通路から大きな骸骨の手が出るので、Bボタンを押す。倒すと骸骨とブラックウーズが出現するので、上を押す。この直後に骸骨の手が出るのでまたBボタン。倒したらすぐに左を押すと別のルートへ。ゴーストが出現したらBボタンを押そう。あとは自動で脱出。

◀Bボタンをよく使うところだ。

■トカゲの王様、登場

難易度：難しい

いきなり剣を失い、トカゲの王様に追い詰められるので、左を押す。この後四回ほど行き止まりに遭遇するので、そのたびに右を入力。剣を見つけたら上を押し手に取る。トカゲの王様が見えたらBボタンを押し、すぐに左を押す。2人の位置が変わったら右を押し、Bボタンを押し、トカゲの王様を倒す。

◀何回も練習することになるかも。

■赤と青に彩られた洞窟

難易度：難しい

洞窟に入ると、いきなりトンネル型のオリが降ってくる。タイミングよく上を2回入力し、トラップを回避。開いたり閉まったりする扉は上を押して抜ける。この扉を抜けると橋が見える。溶岩が下から浮き上がっているので、3回ほど吹き上がったら、すぐに左を押し続ける。これで脱出できる。

◀タイミングを見て左を入力。

■滝の見える洞窟

難易度： 楽

滝に近づくと強制的に落ち、川に流される。川の流れには黄色く光る部分があるので、流れの真ん中まで来たら上を押す。何度か繰り返すと青く変色した水の所に出る。ここには渦がいくつかあるので、渦のある方向と逆の方向に入力しながら進む。最後に鎖があり、ここで右を押し続けていると脱出できる。

◀比較的簡単な所だ。

■溶岩とマッドマンの部屋

難易度： 楽

マッドマンに囲まれたらBボタンを押そう。さらに囲まれそうになったら上を押し、画面が切り替わったらもう一回上を入力。右側から囲まれそうになるので上を押す。さらに追い詰められると温泉が光るので、上を押す。この後、道がとぎれたり、マッドマンに落ち着かれそうになるので、そのたびに上を入力。

◀タイミングよく上を入力する。

■最終決戦！ ドラゴン登場

難易度：難しい

ダークが姫とドラゴンを発見。画面がダークに変わったらすぐ上を入力。姫の側に行くとドラゴンが目を覚ますので、ブレスを方向キーの左を入力してよける。このあとグラスが倒れてくるので下を入力。姫が話し出し、ドラゴンが襲ってきたら下、下、左の順に入力。ドラゴンが大きく映ったら上を入力。柱の陰に隠れたら下を入力。炎が追いかけてきたら右を入力。マジックソードが見え、ドラゴンが炎を吐いたらBボタンを押す。ドラゴンが尻尾を振りそうになったら左を入力。その次の瞬間にBボタンを押そう。

◀ドラゴンと戦うまでの入力のタイミングが非常に難しい。入力の順番を知っていても、進みづらい。

◀尻尾による攻撃をよけたら、すぐにBボタンを押そう。よけた瞬間にBボタンを押して攻撃する。

どうしても先に進めない人へ……

まず電源を入れて、オープニングビジュアルが出るまで待つ。このビジュアルが出ているときに方向キーを上・下・左・右・上・下・左・右の順に入力する。成功すると、ライフが減らなくなり、無限コンティニューと同じ状態になるのだ。

SHOOTING

~シューティング~

■

ショックウェーブ

ショックウェーブ

GAME DATA
ジャンル・シューティング
EAV・94年9月16日発売
価格・9800円
バックアップコンティニュー
プレイ人数1人

ただ撃っているだけではクリアできない

ゲームシステムは、3D型のシューティングゲーム。操作感覚はフライトシミュレーターに近い。基本的には前方に進んで行き、与えられた任務をクリアしていく。任務は、決められた施設を破壊したり、ときには人命救助をするときもある。また、飛行コースがある程度決まっていて、迷うこともないので安心できる。その半面行動範囲が制限されてしまうが、かといって自由度が低いわけでもなく、いろいろな遊び方ができる。（シューティングゲームはなあ）と思っている人でも、難易度の切り替え『カデット・ウイングマン・エース』の中から選ぶことができる。カデットはイージー、ウイングマンはノーマル、エースはハード、となっている。それでも心配なユーザーは、P143に載っている技を使えば、かなり進むのが楽になるだろう。最後までやり通した時、君は一人前のパイロットとなる。

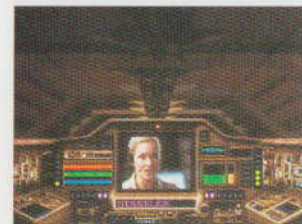
このゲームのポイント

最大のポイントは「与えられた任務を確実にクリアする」といったところにある。任務を遂行できず、途中で撃破されるのもだめ。かといってエリアに登場する敵を無視していると、手痛い目に合う。

◀確実に敵を倒し、得点をアップしていこう。敵以外は攻撃するな。

■ショックウェーブの基本はミッションクリア!!

ゲームが始まる前に、司令官のほうから任務が与えられる。この任務のほとんどが、エイリアンに対する攻撃。

プレイヤーは指示を受けた後、『ICE（ナビゲーター）』と共に、敵地へ赴く。すべての任務をクリアすれば、次のミッションへ行ける。

◀厳しいことをいわれるけど、与えられたミッションをクリアできないと、先へ進めない。

スタート前に出される指令をよく聞け!!

愛機に乗り込む前に、上官であるスチュアートから、次のミッションでの目的と任務を与えられる。この任務の内容はミッションによって違うが、内容のほとんどがエイリアンの築いた施設の破壊。計器類の中にあるモニターに目的地へのルートが映し出され、それと同時にICEが任務を教えてくれる。規定数の任務を達成するとそのミッションをクリアできる。達成不良や撃墜されるとやりなおしだ。

[クリアまでの手順]

指令を出される
目標物を発見 ▶
▼
目標物を撃破 ▶
▼
クリア条件を満たす ▶
▼
次のミッションへ

規定数の任務をクリアできたプレイヤーは、新しいミッションへ行くことになる。次のミッションに行くまで休憩。

プレイ中にエイリアンに撃墜された。もしくは燃料切れ、規定数の任務を達成できないなどもだめ。とりあえず無事に目的地に行くことと、ミッション・クリアを考えよう。
▼
ミッションの初めに戻されることになる

任務を達成できなかったり撃破された場合は、ミッションの初めに戻る。

■操作方法とシステムを覚えよう

方向キーの上を押すと、機首を上に傾け、下に入力すると上昇。左に入れると左旋回、右に入力すると右旋回する。レーザーとミサイルで敵を攻撃。目標施設を破壊する際にも使う。また、画面内に移っている計器類もよく見ておこう。

◀画面内に映っている計器類は飾りではない。すべてに意味があるので取扱説明書を読んで役割を確認しておこう。

Aボタン

このボタンを押すと加速がアップ。移動するときに使おう。

Bボタン

このボタンを押すと、レーザーを発射する。ザコに対して使う。

Cボタン

このボタンを押すと、ミサイルを発射する。固い敵に使おう。

Lボタン

このボタンと上を同時に押すと、側方宙返りをすることができる。

Lボタン

このボタンと下を同時に押すと宙返りすることができる。

MISSION 1 エジプト

難易度：☆

スチュアートからの指示を受けたら、任務を遂行すべく敵のいる王家の谷を目指す。ここでの任務は、主に侵略を開始したエイリアンを一掃すること。これは

難易度が低い任務の一つなので、気楽にプレイしてもらいたい。

まずは操作感覚や敵の撃破法といった、基本的な攻略法を身につけよう。

敵以外は攻撃するな

初めての任務で、操作感覚に慣れていないかもしれない。そんなことはおかまいなしに、民家などが建っている。任務に関係ない建造物を破壊しないように。

▲大きな建造物は、破壊できない。

▼レーザーを使って攻撃するように。

注意すべき強敵

［ 偵察機 ］
最も基本的な戦闘機。機動力や攻撃力は低いが出現回数が多い。ザコでも気を抜くな。

［ 要塞 ］
ミサイルで数回攻撃すれば撃破できる。先の方のミッションでも登場する。

MISSION 2 ペルー

難易度：☆

ミッション1より任務数が少ないが、出現する敵はパワーアップしている。まず、空軍エイリアンをすべて倒し、その後に地上のエイリアンを撃破しよう。

また、所々にある補給ポッドを利用し、機体のダメージやエネルギーを回復させよう。空軍エイリアンさえ倒せば、楽なミッションなので、あわてずにプレイ。

飛行タイプを撃破してから地上物へ

ミッションが始まると、まずは空軍エイリアンを相手にする。敵は小回りがきくものが多く、慣れないうちは悩まされるだろう。地上物は動きが遅いので楽。

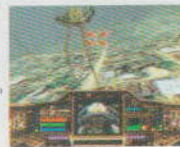
▲ミサイルを使って攻撃すると楽に倒せる。

▼地上物はレーザーをメインに戦おう。

注意すべき強敵

［ 迎撃機 ］
偵察機に比べて機動力があり、装備も充実している。耐久力も若干ある。

［ 歩行機 ］
ミッション1で登場した敵と同じタイプ。耐久力が前に登場したタイプより高い。

難易度：☆ 比較的簡単、☆☆ 普通、☆☆☆ 難しい

MISSION 3 ラスベガス

難易度：☆

初めのリバーサイドでは、監獄の周りにある4個のパワーセルを破壊。次のパサディナではエイリアンを撃滅すると共

にパワーセルを破壊。バーバンクでは出現する空軍エイリアンをすべて破壊。最後のロサンゼルスでは12個のパワーセルを破壊する。

民間建築物を攻撃するな

高層ビルなどが集中して建ち並ぶ。これらの建造物を攻撃して破壊すると、クリア後の評価が下がるので注意。任務のほとんどが敵の建造物の破壊。

▲高層ビルを攻撃すると減点されるので注意。

▼この小さいブロックだけを攻撃するのだ。

注意すべき強敵

［ 迎撃機ＡＡ ］
前のミッションで登場した迎撃機より一回り強い。1度の攻撃で数発の弾を発射。

［ 熱探知機 ］
攻撃力こそ高くないが、移動力と耐久力の面での性能がよい。ミサイルで攻撃。

MISSION 4 イギリス

難易度：☆☆

ミッションの初めにエイリアンの輸送部隊が登場する。まずこの部隊を全滅させよう。第2の任務も輸送車両の破壊。3つめの任務は敵部隊の全滅だが、この

頃には、エネルギーやシールドを消費していると思うので、近くにある補給ポッドに急ごう。このミッションの最後にあるミサイル砲台を破壊すれば、任務達成。

全輸送機を破壊せよ

1・2の任務を達成できないと、ミッションを初めからやりなおすことになる。輸送車は攻撃をしてこないので、近くまで寄って攻撃することが可能。

▲耐久力があるけど攻撃を全然してこない。

▼最後に出てくるミサイル砲台は強敵だ。

注意すべき強敵

［歩行型エイリアン］
耐久力が高くなって、より攻撃性が増している。相変わらず移動が遅いので楽勝。

［ ミサイル砲台 ］
全部で5基出現。耐久力が高く、かなりの弾を発射。少しずつ遠くから攻撃。

MISSION 5
ハワイ

難易度：☆☆☆

南洋に浮かぶきれいな島ハワイ。このミッションの主な任務は、通信レーダーの破壊。もう1つが、空母『ケネディ』の救出。途中には、客船が登場したりと、救出作業がメインとなる。通信レーダーはわかりにくいところにあるので、よく探す必要がある。敵もかなり強い兵器を投入してくるので、気をつけて進もう。

地上、海上にあるレーダーをすべて破壊しろ

前半　飛来するエイリアンを撃破しながら進んで行くと、ICEからレーダーを破壊するよう指令が出る。このレーダーは攻撃してこないが、周りには対空戦車やミサイルの砲台などが設置されている。先にこの砲台を破壊してから攻撃。陸にあるレーダーを破壊して、しばらく進んで行くとレーダーが数個隠れている。自力で探し出し、すべて破壊。

後半　すべてのレーダーを破壊し先に進むと、浜辺のあたりに歩行型エイリアンが集結している。このエイリアンは別に攻撃しなくて平気。ここを越えて先に進むと、火口があり、中にはエイリアンの部隊が集結。ここの攻撃はかなり激しいので、近くにある補給ポッドを利用しながら攻める。ここを越えるとまた海に出て、交戦中の戦闘機を助けることに。さらに進むと空母が見える。ここのエイリアンをすべて撃破。

▲空母を撃たないように、慎重に攻撃。もちろん体当たりもダメだ。

注意すべき強敵

このミッションから、強敵が出現し始める。ミッションの最後に出る変形する砲台、素早い潜水艦は特に注意。

［ 潜水艦 ］

▲移動スピードが速く、一度に3発の弾を発射。

［ ミサイル砲台 ］

▲一定の距離を近づくと、一斉に攻撃する。

［ 変形する砲台 ］

▲近づくと、変形して攻撃。遠くから攻める。

このミッションでのポイント

地上で登場する通信レーダーは、わかりやすいところにあるので破壊が簡単。しかし、海にあるレーダーは位置がわからず逃がしがち。ジグザグ飛行しながら探すのが一番。最後の空母救出は遠いところからミサイルで攻撃。

MISSION 6
ユタ

難易度：☆☆

このミッションでは、強力な核ミサイルを搭載。これは卵のある基地を破壊するときに使う。基本的にはこの卵のある基地と、掘削機の破壊がメインとなる。ミッションの初めにはトマホークがたくさん出現するので、レーザーで確実に撃ち落とそう。最後に登場する巨大なエイリアンを破壊すればクリアできる。

掘削機とふ卵(らん)基地を撃破しよう

前半　初めにトマホークが多数飛来するが、ミサイルは使わないようにしよう。レーザーで攻撃し、すべて撃破したら先にある卵の基地を攻撃しに行く。この基地はレーザーで攻撃しても壊せる。さらに先に行くと掘削機があるので、これにミサイルを発射して攻撃。この一撃で破壊できないときはレーザーで攻撃しよう。

後半　地上物を破壊しつつ進んで行く。後半になっても掘削機が登場するので、同じような方法で破壊しよう。このミッションでは破壊しなくてもいいエイリアンが、多数登場するので覚えておこう。また、レーダーには映らない無人の補給ポッドが登場するので、見つけたら位置を覚えておく。ミッションの最後に登場する巨大な移動砲台はミサイルとレーザーをフルに使って攻撃。この時、建造物の破壊に注意しよう。

▲砲台が弾を撃ちそうになったら、すぐに逃げる。素早く反応しろ！

注意すべき強敵

ミッションの最後に登場する巨大な移動砲台には圧倒させられるだろう。耐久力・攻撃力共に高いのだ。

［ 対空戦車 ］

▲移動スピードは遅いが、耐久力が高い。

［ トマホーク ］

▲移動スピードが速く、ロックオンしづらい。

［ 巨大な移動砲台 ］

▲耐久力・攻撃力は共にかなり高い。

このミッションでのポイント

卵の基地と掘削機を完全に破壊すること。次に倒さなくいてもいいエイリアンは相手にしないこと。この2つを守ろう。対空戦車が登場するが、近づいてレーザーで攻撃すれば楽に倒せる。最後に登場する移動砲台は慎重に攻撃。

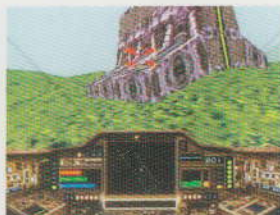
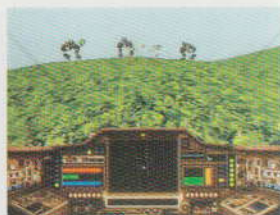
MISSION 7

メキシコ

難易度：☆

基本的にはミッション6と同じ内容のミッション。掘削機や卵の基地を破壊しつつ先に進んで行く。途中には対空戦車や高性能の迎撃機が出現する。クリアしなくてはならない任務は4。難易度はそれほど高くないが、ミッションの最後に登場する3体の大きな歩行型エイリアンには注意が必要だ。

基本的にはミッション6と同じような所

前半　任務の数は4で内容はミッション6とほぼ同じ。初めに掘削機が登場するので、これをミサイルを使って攻撃。ふ卵の基地も同様にミサイルを使って攻撃。途中にある補給ポッドからの補給を受けながら進んで行くと、ふ卵の基地が登場する。同じような攻撃方法で破壊しよう。途中で遭遇する空軍エイリアンはレーザーで攻撃しよう。

後半　後半に差しかかる頃に、3つめのふ卵基地に遭遇。壊しかたは今までやってきた方法と同じ。この基地の破壊の仕方は2通りあり、片方は今までの方法。もう1つは周りにあるシールドを、すべて破壊する方法。周りにあるシールドをすべて破壊すれば、基地は自爆するのだ。ミサイルの数が少ないときは、シールドをレーザーで攻撃して壊そう。ミッションの最後に3体出る、大きなエイリアンは、一体ずつ攻撃。

▲このロボットは、一体ずつ確実に倒す。まとめて相手にするな！

注意すべき強敵

高性能な迎撃機AAや迎撃の攻撃がけっこう激しい。接近される前にレーザーを撃ち込んで、倒してしまおう。

［　空中要塞　］

▲後半のミッションではこいつが登場。

［　迎撃機AA　］

▲単体で戦うときは弱いが、束になると強敵。

［　巨大ロボット　］

▲耐久力が高く、同時に3体出現する。

このミッションでのポイント

ここでのポイントは、掘削機とふ卵の基地の破壊。どちらも攻撃するときにミサイルを使うので、他の敵に対してはミサイルを使わないようにしたい。ミッションの最後に出るロボット型のエイリアンは、一体ずつ攻撃しよう。

MISSION 8

コンゴ

難易度：☆☆☆

ここでは地上での任務より、基地内の任務のほうが重要。ミッションに入る前のデモのやりとりで、地下にあるエイリアンの施設を破壊することを知る。地下への入り口はミッション内に数カ所あるので、見つけ次第突入しよう。また、ミッションの最後にクモ型エイリアンも登場する。難易度が高いミッションだ。

エイリアンの基地内をすべて破壊せよ

前半　対空戦車を破壊しながら進んで行くと、空中機雷に囲まれた燃料ポッドを発見する。このポッドの下には磁場を発生する装置があり、これを破壊しないと手痛い目にあう。燃料の補給が済み、進んで行くと、初めの入口を発見。侵入するときは速度を落とし、真ん中あたりに位置を取ろう。施設はレーザーで攻撃する。

後半　ここまでで地下基地の破壊は2カ所行っているはず。空中に浮かぶ要塞を破壊したら、地下への入り口が見つかるはず。侵入の仕方は今までと同じ。速度を最低にして、真ん中を通るようにしよう。この基地内には、ミサイル発射装置や、砲台が点在する。自機の操作はオートなので、プレイヤーは破壊に専念できる。ミッションの最後にはクモ型の巨大な砲台が登場する。ミサイルをメインに使い、攻撃しよう。

▲内部には砲台が点在する。レーザーを使って、一掃しよう。

注意すべき強敵

このミッションでの強敵は、相変わらず熱探知機だ。耐久力が若干上がり、レーザーで数回攻撃して倒す。

［　熱探知機　］

▲機動力があり、若干だが耐久力がある。

［　空中要塞　］

▲ミッション1で登場したものと同じタイプ

［　クモ型砲台　］

▲移動スピードが遅いが、攻撃力は侮れない。

このミッションでのポイント

ここでのポイントは、基地内部の破壊。内部に入ったときは自機の操作がオートになるので、心配はない。プレイヤーは出口に行くまでに、すべての砲台を破壊すること。一基でも逃がすと、ミッションを達成できないからだ。

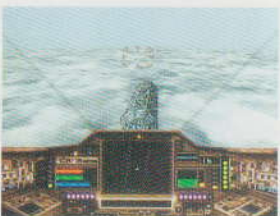
MISSION 9
パリ

難易度：☆

ここでの任務はエイリアンに撃墜された、スペースシャトル『エンデバー』の補給物資を持ち帰ること。この補給物資には空気発生装置があり、酸素の残り少ない戦艦『オマハ』に補給しなくてはならないのだ。空軍エイリアンの大部隊を撃破し、敵の信号を発生する装置を破壊するのも忘れないように。

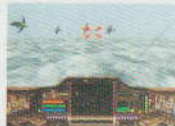
出現する敵はすべて倒そう!!

前半　このミッションはパリの上空で構成されている。地上物が出現しない代わりに、空軍エイリアンが多数登場する。これらの部隊を撃破し、空中に浮いている信号発生装置をすべて破壊。この装置は全部で6個ある。装置の周りには空中機雷や敵がたくさんいる。周りにいる戦闘機をすべて破壊してから、装置を攻撃しよう。

後半　途中にある燃料ポッドから補給を受け、万全の態勢を整えよう。先に進んで行くと空軍エイリアンの大部隊に遭遇するので、攻撃開始。信号発生装置はまだまだあるので、すべて破壊しよう。目的地の近くに行くと、酸素ボンベが見つかる。このボンベは、敵と間違えやすいので攻撃しないように。ボンベを回収している最中に蛇に似た巨大な戦闘機が出現。耐久力はあまりないので、楽に倒せるはず。

▲これが酸素の入っているボンベ。攻撃しないように、注意しよう。

注意すべき強敵

このミッションでは、ロックオンできない戦闘機が多数出現する。最後には巨大な蛇の戦闘機も登場する。

［特殊迎撃機］

▲レーダーに映らない、厄介な敵なのだ。

［空中機雷］

▲攻撃はしてこないが、触るとダメージが……。

［ヘビ型戦闘機］

▲機動力は高いが、耐久力が低い敵だ。

このミッションでのポイント

6個ある信号発生装置を、確実に破壊すること。これを1個でも逃がすと、任務を失敗したことになり、初めからやり直すことになる。目的地の近くにある酸素ボンベは全部で3つある。必ずすべて取るように。

3DO バイブル

MISSION10
月面

難易度：☆☆☆

ついに姿を現したエイリアン。地球に飛来したエイリアンはこの巨大な空母から発進していたのだ。このミッションでの目的は1つ。この巨大な空母の機能を停止させること。出現する敵はどれも強く、ミサイルがいくつあっても足りないだろう。補給ポッドを利用し、倒さなくてもいいエイリアンは無視すること。

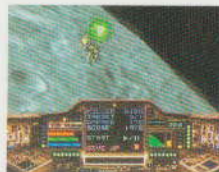
エイリアンの母艦を破壊せよ!!

前半　エイリアンの母艦に行く前に、月面での戦いがある。ここではレーダーに映らないステルス・タイプの戦闘機や、高速で動き回る戦闘機など、多数出現する。ここで出現する敵は、ある程度無視できるので、深追いをしないように。月面での戦闘にケリがついたら、母艦が見えてくるだろう。

後半　母艦を制御している装置は、奥の方にある。母艦上での戦いはかなり厳しく、今までと比べて、はるかに難易度が高い。また、ここに来てさらに新型の戦闘機が出現する。空中の敵だけでなく、地上の敵も充実している。空中の敵をなるべく無視し、地上物をメインに攻めよう。

▲空母はかなり大きく、敵の出現数が多い。

注意すべき強敵

［小型対空車両］

◀素早く動き、連続で攻撃してくる。

［特殊戦闘機］

◀かなり接近しないと、ミサイルが当たらない。

［フェニックス］

◀動きが素早く、耐久力が高いのだ。

このミッションでのポイント

ダメージをおさえて進むのが、最大のポイントとなるだろう。これを実践するには、相手にしなくてはならない敵と、無視していい敵を見分ける必要がある。このミッションの目的は「母艦の機能を停止する」ことにあるのだ。

■どうしても先に進めない人に――。

ゲーム中にポーズをかけて、BACCAAXの順にボタンを押す。この後CAABACAXの順に入力する。成功すれば強力なレーザーが手に入る。さらにCAABAXと入力すれば、破壊力のあるミサイルが使えるようになる。

RPG ADV ACT STG

人気14タイトル完全攻略集

3DOバイブル

Publisher　栗原幹夫 Mikio Kurihara

Planning & Production　KKベストセラーズ KK BEST SELLERS
有限会社プロスペック
江口貴博
市川和久
倉持征木
吉野さくら

長沢雄吾

Designers　有限会社ゼラス
石村勇
大岡善直
相京厚史

Cooperation　３ＤＯジャパン株式会社、松下電器産業株式会社、三洋電気株式会社、株式会社アスク講談社、株式会社マイクロキャビン、株式会社エム・エー・シーハミングバードソフト、ヒューマン株式会社、株式会社リバーヒルソフト、シンキングラビット、株式会社パック・イン・ビデオ、株式会社シナジー幾何学、エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社、株式会社ポニーキャニオン、株式会社ティーアンドイー　ソフト（順不同）

Printing & Production　錦明印刷株式会社 KINMEI PRINTING INC

編集・発行
KKベストセラーズ
〒160 東京都新宿区西新宿7-22-27 Tel.03-3364-9121
振替　00180-6-103083

1995年8月5日　初版発行

Printed in Japan.
ISBN 4-584-16026-0

造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの
不良品がありましたらおとりかえいたします。
ゲームの内容に関する電話の問い合わせは、手紙かハガキに
上記の住所をお書きのうえ、「3DOバイブル」係までお送りください。
電話によるお問い合わせはご遠慮ください。